teljes játék: **Restaurant Empire**

PC GURU

Több mint 10 éve a játékvilágban 2004. No. 12

www.pcguru.hu

Dupla DVD!
13 demo 15 video

ROME
TOTAL WAR
Az év stratégiai játéka

OBLIVION
Minden idők legszebb szerepjátéka

122. oldal

GAMER SZTORI 2

VILÁGPREMIER!

LORD OF THE RINGS **THE BATTLE FOR**
MIDDLE-EARTH
4 millió ork nem tévedhet! Exkluzív teszt 7 oldalon

78. oldal

CS: SOURCE
teszt

44. oldal

WARHAMMER 40000
teszt

20. oldal

MIDWAY
bemutató

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: DISCOVERY FILM A DVD-N: A loch ness-i tó titka JÁTÉKDEMÓK: Axis & Allies Locomotion Call of Duty: United Offensive Doom 3 Full Spectrum Warrior GTR Port Royale 2 Prince of Persia: Warrior Within Richard Burns Rally Rollercoaster Tycoon 3 Wanted ANIMÁCIÓK: Half-Life 2 Bloodrayne 2 GTA: San Andreas Larry: Magna Cum Laude The Matrix Online Snowbind Tabula Rasa Vampire: Bloodlines

A képalkotás másik vége
Canon
PIXMA
IP 5000
A Canon új fejezetet nyitott az otthoni fotónyomtatásban. Csak néhány a nyomtatócsalád legfontosabb jellemzői közül: öt különböző színű, egyenként cserélhető tintapatron, közvetlen nyomtatás digitális fényképezőgépről vagy Canon videokameráról.
Az előbb felsorolt tulajdonságokon túl az iP5000-es a világon elsőként alkot képet 1 pikoliteres (10 $^{-12}$ liter) tintacseppekből, ami lehetővé teszi a 9600x2400 dpi-s felbontás elérését.
A fénykép a fotóművészet végső fázisa. Miért hagyná a nyomtatását másra?
Ízlelje meg Ön is a PIXMA élményt a www.canon.hu/pixma weboldalon!
you can
Canon

Sziasztok!

Ebben a hónapban igazi világpremierrel szolgálhatunk, ugyanis az Electronic Arts jóvoltából a nemzetközi sajtót megelőzve, szigorú biztonsági előírások mellett (a játékot csak EA alkalmazott felügyelete mellett tesztelhettük) megkaptuk minden idők leghangulatosabb valós idejű stratégiai játékát a Battle for Middle-Earth-t! Emellett a világon másodikként számolunk be a Morrowind készítőinek új szerepjátékáról, az Oblivionról.

A jó híreknek azonban itt még közel sincs vége. Az általatok küldött levelek alapján, és az interneten tartott szavazást követően úgy döntöttünk, mostantól dupla DVD-vel jelentkezünk, így egyrészről teljesítettük a kívánságotokat, másrészről – ha várhatóan csak egy-két hónap erejéig is – de sikerült Christ lecsendesítenünk, aki állandóan még több helyért sír. Abban már most biztosak vagyunk, hogy a következő hónapban CD szerkesztőnknek nem lesz elegendő a 9GB hely…

Úgy néz ki, sikeresen beilleszkedett csapatunkba a gameres Flatline és Lucas is. Míg előbbi a Gamertörténet második részében simán lekövérezte Grath-et és rendszeresen Hancicának nevezi játékrovat-szerkesztőnket (aki, mióta megházasodott, minden megpróbáltatást egész jól tűr – így örömmel jelentjük, hogy Flatline még mindig él!), addig utóbbi átvette Killing Spree rovatunk szerkesztését. A srácok tehát jól érzik magukat – nem úgy, mint Greg5, aki középkori kódexmásoló szerzetesnek érzi magát, miután emberfeletti teljesítményt nyújtva lefordította a John Carmack és John Romero életéről szóló Masters of Doom című könyvet, amelyet egész Európában először a PC Guru olvasói vehetnek a kezükbe. Mindenképpen olvassátok el, biztos, hogy nem fogjátok megbánni!

Sokan kérdeztétek, mikor kerül fel a magazin DVD-mellékletére a beígért Spellforce és Pokoli szomszédok… Nos, örömmel jelenthetjük, hogy a következő teljes játékunk a magyar nyelvű Pokoli szomszédok lesz, amit a december 17-én megjelenő, utolsó 2004-es számunkban az év egyik legjobb fantasy stratégiai játéka, a Spellforce követ majd. A meglepetéseknek azonban még mindig nincs vége, mivel következő számunkban a Pokoli szomszédok mellett megtalálhatjátok az év egyik legjobb és legsikeresebb játékának, a The Sims 2-nek, gyűjtőknek szánt, speciális kiadású DVD-jét is, amelyen közel öt óra exkluzív és teljes egészében lemagyarított filmanyaghoz (interjúk a fejlesztőkkel, tippek-trükkök stb.), valamint kizárólag a Collectors Editionhöz készített segédprogramokhoz juthattok majd hozzá!

Végezetül felhívjuk mindenkinek a figyelmét a novemberben és decemberben esedékes rendezvényeinkre (részletek az újságban)! Gyertek el, mi ott leszünk!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA NOVEMBER 26-ÁN JELENIK MEG!

A GURU LEGYEN VELETEK!

05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Restaurant Empire 08 DVD melléklet

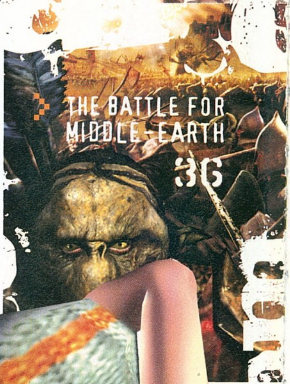
20 BEMUTATÓK
20 Midway 24 Oblivion 28 Bioshock 30 Scrapland 32 Pariah 34 Command and Conquer 3

36 ISMERTETŐK
36 Battle for Middle Earth 44 Warhammer 40K 50 Rome: Total War 56 Full Spectrum Warrior 60 Myst 4 62 Xpand Rally 64 Colin McRae 2005 68 Total Club Manager 2005 70 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 72 Tony Hawk Underground 2 74 Knights of Honor 76 Shgadow Ops 78 Cs: Source

80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
94 Hardver hirek 96 Radeon X700 vs.GeForce 6600GT 100 Hogyan építsünk csendes PC-t 102 Prohardver! rovat 106 3D Mark 2005 110 Digitális fényképezés V. 114 Beszámoló a Mod-techről 116 HP iPaq

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD



46
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Mi a véleményed a Steam-rendszerről és a Half-Life 2 körül kialakult helyzetről?

SASA

A Steam mindenképpen a játékforgalmazás következő állomása, de véleményem szerint igazán sikeres csak akkor lehet, ha a bolti árnál kedvezőbb feltételekkel juthatunk az interneten keresztül kedvenc játékainkhoz. A Half-Life 2 különböző csomagjai drágák, ám ettől függetlenül vidáman Counter-Strike-ozok, ha a Steam nagy nehezen hajlandó beengedni (általában csak 15-20 pró-bál-kozás után tudok fellépni a szerverekre). Mindent összegezve a Steam jó koncepción alapuló, de jelenleg kiforratlannak tűnő új kereskedelmi csatorna, amelyre minden bizonnyal nagy jövő vár.

HANCU

Óriási lehetőségeket látok a Steamben, és a hozzá hasonló rendszerekben, hiszen kiküszöbölhetik azokat a tényezőket, amik a játékok árát magasan tartják: a kiadót, a kiskereskedőt, a nagykereskedőt, a disztribútort! A Half-Life 2-t biztos nem fogom Steamen megvenni (ahhoz arcátlanul drága, és a rendszer még gyermekbetegségekkel küzd, ráadásul a Valve-tól úgyis kapok ajándékba Collector's Editiont...), de a Duke Nukem Forevert talán már igen. Úgy 2010 táján.

JOC

A Steam alapötlete jó, de úgy tűnik, a Half-Life 2 esetében kicsit elszálltak a fiúk az árképzésnél. Nehezen tudom elképzelni, hogy tömegek vennék meg a játékot a letöltős módszerrel, ha az ugyanannyiba kerül, mint a dobozos verzió. Ki mondana le róla, hogy ott díszelegjen a polcán a játék, ha egy fillért sem spórol vele? Szerintem maximum a dobozos verzió árának a 50-60%-ába kerülhetne a Steam-letöltés ahhoz, hogy sikere legyen – s még így is bőven jól járna a Valve. (Ekkora felárat nem ér meg, hogy pár nappal előbb hozzájuthatsz.) Több szerénységet, elvtársak...

GABEN

Ha magamban valamit szeretek az a szerénység!..Csak hogy folytassam Bástya elvtárs és Joc gondolatait..A kérdésre előttem már válaszoltak(többen hasonlóan)és utánam is fognak, ezért én nem untatlak titeket..de ha valaki tud egy nem túl drága albérletet akkor legyenszíves írjon a szerk. email címére, mert télen már hideg van a híd alatt... Előre is köszi!

RICCO

Majd ha Steamen keresztül jön a Diablo 3 akkor érdekel a dolog, de addig hagyjatok tördelni.

CHRIS

A Steam rendszert egészen addig jó ötletnek tartottam, amíg megérkeztek a hivatalos Half-Life 2 árak. Balga mód én is azt hittem, hogy a Steamen vásárolt szoftverekkel megspórolhatunk egy rakás pénzt, hiszen nem kell csomagolásért, terjesztésért és szállításért fizetni. Aztán nem így lett, az árak majdhogynem megegyeznek a boltban kapható változatokkal. Ezek után én inkább kihagyom a Steamet. Annak előnyeit pedig értelmetlen lenne ecsetelni, mennyivel többet ér egy szép, díszdobozos változat, amit ráadásul bármikor újra feltehetek a gépemre, esetleges rendszer-újratelepítés után is.

GRATH

A többiekkel ellentétben nekem nincs nagy bajom a Steammel; vígan játszadozom a gyönyörű új Counter-Strike-kal, a Sasa által tapasztalt hibák nélkül. Igaz, ebben a formában a Steam nem veszélyeztetheti a klasszikus, bolti játékterjesztést, hiszen még nem tökéletes a rendszer; valószínűleg csak mázli, hogy én a mindenki által tapasztalt hibákat elkerültem (az, hogy néha többször kell próbálkozni egy szerverre való belépéskor, nem olyan súlyos gond). A gépemen ott figyel már a Half-Life 2 nagy része, úgyhogy a megjelenés pillanatában már játszhatok vele – méghozzá sorban állás nélkül!

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA NOVEMBER 26-ÁN JELENIK MEG!

teljes játék

Ebben a hónapban ismét a stratégia megszállottjainak kedvez a szerencse teljes játékunkat illetően. Igaz, ezúttal nem harci egységeket, vagy hajóflottát kell győzelemre vezérelni – kevésbé véres, de annál inkább izzasztó feladatok várnak ránk a Trevor Chan (Seven Kingdoms, Capitalism, Warlords Battlecry) neve alatt futó Restaurant Empire keretein belül.

Főzőcske, de okosan!

Restaurant Empire

fejlesztő Enlight **kiadó** Enlight
web www.restaurant-empire.com

Ahogy az már a címből is kisejlik, feladatunk nem csupán egy aprócska büfé üzemeltetéséből áll, hanem igazi étterem-birodalmat kell kialakítanunk, arról nem is beszélve, hogy irányított karakterünknek meg kell szereznie a „Világ Legjobb Séfje" kitüntető címet. Ennyire előreszaladni viszont most még nincs értelme, mindenekelőtt érdemes tisztában lenni azzal, mit is nyújt nekünk ez a játék.**

Mit főztek?

Feltelepítve a közel egygigás programot, örömmel tapasztalhatjuk: pénzünkért tulajdonképpen két játékot kapunk! Az első – és nehezebb – a kampánysorozat, ahol szerepjátékos elemekkel megtűzdelt kalandjaink során el kell érnünk a fentebb már említett birodalmat és a séf-minősítést. A második lehetőség a freestyle mód, ahol néhány alapvető opciót beállítva azonnal nekiugorhatunk világméretű hálózatunk kiépítésének, mindenféle másodlagos küldetések és kalandok nélkül. Először érdemes lehet talán ezzel a játékmóddal kezdeni, ismerkedés gyanánt, hiszen itt mindenféle időlimit és korlátozás nélkül tanulhatjuk meg a szakácsmesterség fortélyait, a program kezelését – ezekkel ugyanis nem árt tisztában lenni, mielőtt belevetnénk magunkat a nagybetűs Életbe.

Étvággyerjesztő?

A játék a külcsínt tekintve igazodik napjaink trendjéhez, és teljes 3D-ben, szabad kameramozgással, és zoommal várja a játékosokat. Gépigénye szerencsés módon nem ostromolja az egeket, 500 MHz-es processzor, 128 MB RAM és 32 megás videokártya körül már vígan muzsikál. A program első beüzemelése előtt nem árt felkészülni a hosszabb játékmenetre (étel, ital, átépített fűtéskapcsoló...), ugyanis ha igazán belelendülünk a birodalomépítésbe, bizony nehezen fogunk elszakadni tőle! Végül még egy hasznos tanács, mielőtt a gép elé ülnénk: az ujjainkat nem árt felkészíteni erre a menetre, mert gyakorlatlan kezek nehezen fogják bírni ezt a kattintásmaratont (nem árt a Diablós múlt).

Elő a receptekkel!

Az első és legnagyobb segítség a játékkal kapcsolatban, hogy teljesen magyar nyelven szól a leendő étteremtulajdonosokhoz, így akik eddig angol nyelvtudás híján menekültek a hasonlóan bonyolult programok elől, most végre próbára tehetik tehetségüket.

Ahogy már korábban is utaltunk rá, nem érdemes rögtön a kampány játékmóddal kezdeni, hiszen kellő tapasztalat híján könnyen beletörhet a bicskánk a feladatba, és a kudarc akár a kedvünket is elveheti. Ettől függetlenül a menübe érve, ne rögtön a Gyakorló játék pontra kattintsunk, hanem az Új játék opcióra, ugyanis – némileg furcsa módon – a küldetésalapú játékrész tartalmazza az oktatórészt, ahol villámgyorsan, barátságos férfihang kíséretében tehetünk szert a legalapvetőbb információkra (kameranézetek, kezelés, ikonok stb.). Ha elsajátítottuk a kezelőfelület minden csínját-bínját, és kiokítottuk magunkat a játékmenetet illetően, nyugodtan nyomjunk egy laza mentést, és tegyük próbára megszerzett tapasztalatainkat.

Ezen a ponton már nyugodtan fejest ugorhatunk a Gyakorló játék menüpontba, ahol mindenféle segítség nélkül vághatunk neki az étteremüzemeltetés göröngyös, de annál szórakoztatóbb útjának. Kiválasztván a legszimpatikusabb séfet (nő csak egy van köztük...) és gasztronómiai típust (olasz, francia, amerikai) nekifoghatunk a megálmodott vendéglátóipari egység kialakításának. Érdemes az alábbi folyamatot követni, így nem érheti nagy meglepetés az embert: berendezés, étlap, személyzet, nyitás.

Miközben éttermünk belső terének kialakításán fáradozunk, az esztétikai igények kielégítése mellett nem árt a program azon problémájára is odafigyelni, ami csak a későbbiekben okozhat gondot: a pincérek nem túl ravaszak, ha nem alakítunk ki nekik könnyen járható útvonalakat, hajlamosak megfeledkezni a kiszolgálásról, ami persze hatalmas fennakadást, ennek következtében panaszáradatot okoz. Érdemes még odafigyelni a világításra

Spárgában már jók vagyunk

Innen indulunk világhódító útra

(az ember ritkán eszik sötétben) és a mellékhelyiségek elhelyezésére is (az innen szivárgó szag ugyebár nem étvágygerjesztő hatású). Az étlap esetében is fontos a gondos válogatás, francia étteremben bizonyára nem nézik jó szemmel, ha többféle pizzával és lasagnával várjuk a vendégeket. A személyzet (séf, segédek, recepciós, főpincér, felszolgáló) szintén sarkalatos pontja vendéglátóhelyünk megítélésének, értelemszerűen érdemes olyan séfet alkalmazni, aki ért is az adott típusú konyhaművészethez. A recepciós cégünk másik kulcspontja, hiszen ő az első, akivel a vendég összefut, így érdemes fokozottan odafigyelni megválasztására, nehogy a drága kuncsaft (akinek ugyebár mindig igaza van...) rögtön felidegesítse magát az agresszív főpincéren. Ugyanez hasonlóan működik a felszolgáló személyzetnél, senki nem szereti pimasz pincéreket.

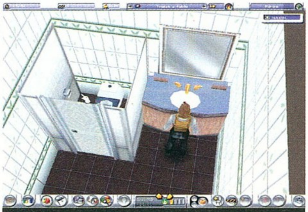
Az étel próbája...

Ha túljutottunk a kezdő lépéseken, nincs más dolgunk, mint figyelni, és tovább finomítani a stratégiánkat. A legősibb vendéglátós fogás ezúttal is működik: ételeink árát kezdetben szállítsuk az átlagos alá, majd amikor már stabil közönség alakult ki takaros kis portánkon, fordítsunk a rendszeren és néhány naponta kis adagokban emeljük szépen a fizetendő összeget. Mindez persze csak akkor működik hatékonyan, ha odafigyelünk a vendégeinkre. A betérő éhes egyedek feje fölött rendszerint megjelenik kis ikon formájában, hogy mennyire vannak megelégedve a hellyel (zöld-pozitív, piros-negatív), s ha rákattintunk az adott kliensre, megtudhatjuk, mit talál megfelelőnek, és mi az, amit nehezményez éttermünkkel kapcsolatban. Általában ezen információk segítségével tudjuk eldönteni, hogy a személyzet megfelelő-e, fogyaszthatóak-e az ételeink; aztán ezek függvényében javíthatunk kuckónk felszereltségén, kínálatán, személyzetén.

Több a pincér, mint a vendég

Borsos kolbász, ez sem olasz kaja

Szerencsére a vendégek nem csak pénzzel gyarapíthatják (kezdetben) kis üzletünket, hanem esetenként hasznos tanácsokkal látnak el minket. Ha valaki felajánlja, hogy megismertet egy ügyes praktikával, ne legyünk smucigok, fizessük ki a kért összeget, csak a javunkra válhat. Ugyanígy fogadjuk el a betérő szállítók ajánlatait, ők ételeink alapanyagait tudják olcsóbb vagy minőségibb formában beszerezni. Megfelelő odafigyeléssel és leheletnyi stratégiai érzékkel hamar felvirágoztathatunk egy vendéglőt, és ha már elég summát termel az éttermünk, nyugodtan megpróbálkozhatunk újabb egység beiktatásával, ami jóval bonyolultabbá varázsolja a helyzetet. Két egység működőképes üzemeltetése után – de akár már egy sikerre vitele után is – nyugodtan belevághatunk a karrier módba, ami tapasztalataink okán kezdetben nem fog nagy kihívást nyújtani, de néhány megoldott feladatot követően elérkezünk a játék azon részéhez, ahol már nem elég a megszerzett vendéglátós ismeret, sok szerencse és türelem kell majd a végigvitelhez – így a kihívás 100%-ig garantált!


Személyiségi jogokat is sérthetünk

Ízlik?

Ha a rövid ismertető után mindenki ellenállhatatlan vágyat érez saját birodalmának kialakítására, nincs más dolga, mint a gépbe helyezni a telepítőt és nekiugrani a nem mindennapi feladatnak. A szórakozás adott: folyékony játékmenet, összetett gazdasági szimuláció, rengeteg megoldandó feladat – mindez ékes magyar nyelven! Mi más kellene a beköszöntő zord idő közepette? Nosza, kuktasisak a fejre, és indulhat főzőcske...

Birkás

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt a lehető legtöbb számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért nem, annak több oka is lehet, de mielőtt még teljesen elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

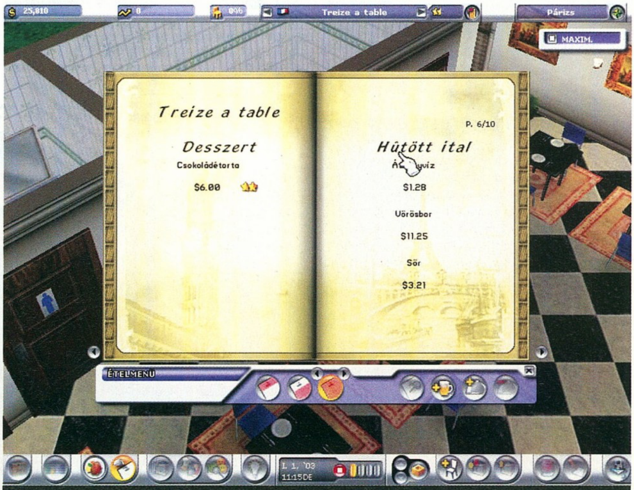
- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb vezérlőszoftverek. Ha nem vagy benne biztos, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, majd kutasd fel a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét – természetesen operációs rendszeredtől függően.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Restaurant Empire minimális gépigénye: Pentium III 500 MHz processzor, 128 MB memória, 32 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya



Kínálatunk leginkább a Moszkva téri Gomba presszóéhoz hasonlít

DVD tartalom

Örömmel jelentjük, hogy jelen számunk mellé dupla sűrűségű DVD lemezt mellékeltünk! Ebből adódóan lehetőségek széles tárháza nyílt meg előttünk, melyet igyekeztünk a lehető legjobban kihasználni. Újra sikerült helyet szorítanunk a Discovery Channel ismeretterjesztő filmjének – ráadásul sokkal jobb minőségben, mint eddig! Ezenfelül megtripláztuk a javítások-ra, és megdupláztuk a játékdemókra szánt helyet, ami valljuk be, épp jókor jött ilyenkor, az év vége felé. Több hely jutott a Killing Spree rovatra (ahova ezúttal három nagyszerű UT2004 kiegészítés jutott), a mozielőzetesekre, illetve kicsit kibővítettük a Turkálót is.

Call of Duty: United Offensive

Az Gray Matter nemrég fejezte be minden idők egyik leghangulatosabb, második világháborús akciójátéka, a Call of Duty kiegészítőjének elkészítését.
A teljes verzió megjelenése előtt két héttel került közkézre a most lemezmellékletünkön is fellelhető kipróbálható demó, melyben a játék első, pörgős menetű pályájába kóstolhatunk bele. Habár az expanzió igazi értékei a többszereplős játékmódban mutatkoznak meg, garantáljuk, hogy az egyszemélyes mód kipróbálói sem fognak unatkozni a United Offensive mellett. Érdemes egyébként alaposan felkészülni a küldetésre, mert ez a pálya – csakúgy, mint a többi a kiegészítőben – borzasztó nehéz lett.

W A S D	mozgás
R	fegyver újratöltés
bal SHIFT	közelharci támadás
bal CTRL	lefekvés
bal ALT	sprintelés
C	leguggolás
F	tárgy használata

Full Spectrum Warrior

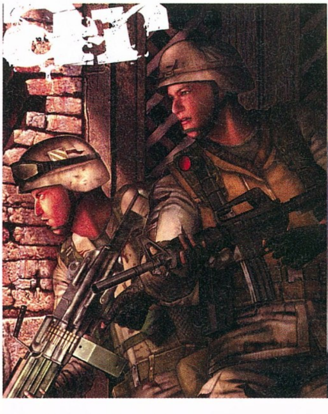
A Pandemic Studios taktikai-stratégiai játéka majdnem fél évvel az Xbox-változat megjelenése után megérkezett PC-re is.
A játékban a modern városi hadviselést szimulálják játékos módon a készítők, két négyfős gyalogsági csapat irányítása lesz a feladatunk. A közel 300 megás demóban teljesíthetjük az irányítás minden csínját-bínját megtanító öt gyakorló küldetést, majd kipróbálhatjuk magunkat éles helyzetben is.
Noha kicsit szájbarágósak, mindenképpen érdemes teljesíteni az oktató feladatokat is, mert az irányítás, a különféle típusú mozgások előhozása amúgy nem egyértelmű, tétovázásra pedig nincs idő a csatatéren.

(egér jobb gomb)	mozgás, kurzor előhoz.
SPACE	fedezékbe vonulás
TAB	váltás csapatok között
bal SHIFT	nagyítás
E	GPS használata
Q	jelentés leadása
1 2 3 4	gránátok használata

Prince of Persia: Warrior Within

Mostanában ritka az olyan játékdemó, ami még a teljes verzió megjelenése előtt kerül napvilágra. Szerencsénkre most nincs ez így, hiszen a Ubisoft tavaly megjelent fergeteges ügyességi játékának folytatását még jóval annak megjelenése előtt kipróbálhatjuk. Hősünk az eddiginél is több akrobatikus mozdulattal igyekszik kardélre (azaz kardélekre, hiszen már két fegyvert használhatunk egyszerre) hányni az életére törő ellenfeleit. Az egypályás demóban a játék első szintjén taníthatjuk móresre ellenfeleinket, majd lezárásként egy hatalmas kőóriást kell harcképtelenné tennünk. Látványos, hangulatos, sok ügyességet igénylő játék, amely méltó az első részhez!

W A S D	mozgás
(egér bal gomb)	támadás karddal
(egér jobb gomb)	faljárás, védekezés
SHIFT	séta
SPACE	gurulás, ugrás
E	elkapás, 2. fegyver haszn.
R	időlassítás, visszaford.



Shareware játékok

Airstrike 2 – Még a régi játéktermes időkben is hódított a felülnézetes lövöldözős stílus, melyet az Airstrike II használ. A játék remekül kihasználja a modern 3D-s grafikus kártyákat, és rengeteg retro-rajongó szívét dobogtathatja meg. A képregényes intró után egyből indul a küldetéssorozat, mely során egy helikopterrel kell helyretennünk az ellenséges haderőt, mindemellett a terepen elhelyezett célpontokat is meg kell semmisítenünk. A folyamatos géppuskatűz és a rakéták használatának lehetősége intenzív, s igencsak adrenalinserkentő játékmenetet produkál. Igazi csemege a megrögzött játékosok számára!

Airstrike 2 / Alien Abduction / Break Quest / Cubes Invasion / Derelict / Global Defense Network / Hyperballoid / Jewel Quest / X-Ray Ball / Zaxxoids

Animációk

Nagyon úgy tűnik, hogy a játékdemók megjelenésének száma egyenes arányban csökken az animációkéval, ami nem meglepő, ha belegondolunk, hogy egyre több játékra szeretnénk inkább kipróbálható változatokkal felhívni figyelmünket. Mostani számunk animációi közül leginkább a legújabb GTA: San Andreas előzetest tudjuk figyelmetekbe ajánlani.

Half-Life 2 Coast / BloodRayne 2 / Crashday / Cross Racing Championship / GTA: San Andreas / Legacy: Dark Shadows / LSL: Magna Cum Laude / The Matrix Online / Moments of Silence / Neuro Hunter / Pacific Fighters / Prince of Persia: Warrior Within / Snowbind / Tabula Rasa / Vampire: Bloodlines

Norton Antivirus 2005

Korunk gyakori és kellemetlen velejárói a számítógépes vírusok. Mint tudjuk, csak a megelőzés nyújt hatható védelmet a károkozók ellen, hiszen miután a vírus felkerül a gépünkre, gyakran csak kemény küzdelmek és veszteségek árán szabadulhatunk meg tőle. Az internet itthoni terjedésével a vírusveszély is egyre nagyobb, s ha nem szeretnénk, hogy a mi gépünk is áldozatául essen egy-egy támadásnak, fel kell telepítenünk valamilyen vírusirtó szoftvert. Erre a feladatra évek óta sokan használják a Symantec cég Norton Antivirus nevű programját, mely évről évre újabb változattal igyekszik biztonságossá tenni gépünket. A program kipróbálható változatát most megtalálhatjátok DVD mellékletünkön.

Javítások

Megérkezett a második nagyméretű hivatalos ragtapasz az EA népszerű többszereplős akciójátékhoz, a Battlefield Vietnamhoz. Az új patch szokás szerint nem csupán egyszerű javításokat eszközöl a játékon, hiszen a csomagba bekerült három új pálya (melyeken alagutakkal is találkozhatunk), és nyolc új jármű is. A mellékletünkön található verzió telepítéséhez már szükség lesz az 1.1-es javításra is, melyet megtalálhatsz a PC Guru 2004/10-es számának DVD mellékletén.

Battlefield Vietnam v1.2 / Codename Panzers v1.09 / Colin McRae Rally v1.1 / Doom 3 v1.1 / Gangland v1.4 / Haegemonia v1.10 / Painkiller v1.35 / Richard Burns Rally v1.01 / Sacred v1.7 / Spellforce: The Breath of Winter v1.38 / SW: Battlefront v1.01 / Tribes Vengeance v1.01 / UFO: Aftermath v1.3 / Unreal Tournament 2004 v3323 / Warcraft 3: Frozen Throne v1.17a / Warhammer 40k: Dawn of War v1.01 / Zoo Empire v1.02

A San Andreas 2005-ben jön PC-re

A loch ness-i tó titka

Discovery film

A loch ness-i szörny. Sokan hallottunk már beszámolókat e különös jelenségről, de a tó titkát mindezidáig senki sem fedte fel. Valóban létezik, vagy csak egy jól eltervezett, turistákat csalogató mese? Szakértők egy csoportja soha nem látott felvételek bemutatásával megpróbálja megfejteni a tó rejtélyét. A legkorszerűbb számítástechnikát is igénybe veszik, hogy felfedjék Nessie „személyazonosságát", és elvigyék Titeket a titokzatos tó mélyére egy hátborzongató utazásra, melynek során megdöbbentő tényekre derül fény...

Rovatok a DVD-n

Hatalom Kártyái – A Hatalom Kártyái Kártyajáték Magyarország első, és mindmáig legsikeresebb gyűjtögetős kártyajátéka, mely a nagysikerű fantasy világban, a Túlélők Földjén játszódik. A gyűjtögetős kártyajáték forradalmian új játékforma, melynek lényege, hogy a játékosoknak saját kártyapaklijuk van, játék közben csak a saját lapjaikból húznak. A DVD mellékletünkre újonnan felkerült rovatban további részleteket tudhattok meg...

Action! / Autó-szimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Codename Panzers / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Új patch érkezett a BF Vietnamhoz

Játékdemók:
Axis & Allies / Chris Sawyer's Locomotion / Call of Duty: United Offensive / Doom 3 / Full Spectrum Warrior / GTR / Port Royale 2 / Prince of Persia: Warrior Within / Richard Burns Rally / Rollercoaster Tycoon 3 / Silent Hill 4 / Wanted / Wings of War

Animációk:
Half-Life 2 Coast / Bloodrayne 2 / Crashday / Cross Racing Championship / GTA: San Andreas / Legacy: Dark Shadows / LSL: Magna Cum Laude / The Matrix Online / Moments of Silence / Neuro Hunter/ Pacific Fighters / Prince of Persia: Warrior Within / Snowbind / Tabula Rasa / Vampire: Bloodlines

Javítások:
Battlefield Vietnam v1.2 / Codename Panzers v1.09 / Colin McRae Rally v1.1 / Doom 3 v1.1 / Gangland v1.4 / Haegemonia v1.10 / Painkiller v1.35 / Richard Burns Rally v1.01 / Sacred v1.7 / Spellforce: The Breath of Winter v1.38 / SW: Battlefront v1.01 / Tribes Vengeance v1.01 / UFO: Aftermath v1.3 / Unreal Tournament 2004 v3323 / Warcraft 3: Frozen Throne v1.17a / Warhammer 40K: Dawn of War v1.01 / Zoo Empire v1.02

Mozielőzetesek:
A Sound of Thunder / Bridget Jones: The Edge of Reason / Csajok a Csúcson 2 / Madagascar / The Final Cut / The Incredibles / White Noise (Mozielőzeteseink magyar felirattal vannak ellátva!)

Shareware játékok:
Airstrike 2 / Alien Abduction / Break Quest / Cubes Invasion / Derelict / Global Defense Network / Hyperballoid / Jewel Quest / X-Ray Ball / Zaxxoids

Állandó rovataink:
Action! / Autószimulátorok / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Codename Panzers / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Jedi Academy / Linux / Mafia / Magyarítások / Medal of Honor / Old Hardware / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree:
Damnation (UT2004) / Eden Eclipses (UT2004) / Editors Choice Bonus Pack (UT2004)

Háttérképek:
Colin McRae Rally 2005 / Legacy of Kain: Defiance (4db) / Shellshock Nam '67 (2db) / Knighs of the Old Republic 2 (2db) / Knights of Honor (3db) / Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (6db) / Full Spectrum-Warrior (9db) / Warhammer 40 000: Dawn of War (15db) / Myst IV: Revelation (9db)

Extrák:
Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2500 játékhoz)

Képek a kukkolóban:
Dungeons & Dragons Online / Emergency 3 / Empire Earth 2 / GTA: San Andreas / H&D 2: Sabre Squadron / Half-Life 2 / Need for Speed: Underground 2 / Oblivion / Pacific Fighters / Painkiller: Battle out of Hell / Prince of Persia: Warrior Within / Stolen / Terrorist Takedown / The Movies / WW2 Tank Commander

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0 Magyar / DivX 5.2 Pro / Xvid 1.02 codec / Mediaplayer 9 (XP) Magyar / VirtualDub v1.6 / Norton Antivirus frissítés (2004.09.08) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.05 / Ahead Nero v6.3.1.20 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.9 XP és Nvidia Detonator 61.77 XP) / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.1 Magyar / ICQ 2003b #3916 / Internet Download Manager v4.01 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.0.210 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.60.03 Magyar / SnagIt v7.1.1 / ACDSee v6.0.3 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / NVRefresh v2.1a / PowerStrip v3.53 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilities 2004 / WinRar 3.30 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

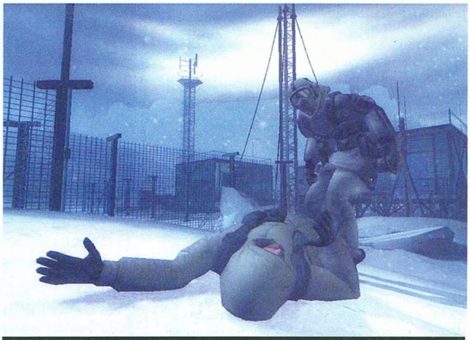
Aurora Watching

Fejlesztő: Metropolis Kiadó: Metropolis
Megjelenés: 2005 első fele

Az Aurora Watching tulajdonképpen a Gorky-sorozat harmadik tagja, mely ezúttal is lopakodós akciójáték lesz, a készítők tervei szerint Metal Gear-közeli minőségben. A főhős továbbra is Cole Sullivan, aki a második epizód óta eltelt két évet masszív alkoholizálással töltötte, így aztán meglepetésként éri, amikor kormányügynökök elszállítják kedvenc ivójából, kivakarják a mocsokból, és ismét a világ megmentésének feladatát bízzák rá. Az ismerős Jacek Parecki ugyanis továbbra is hatalmának kiterjesztésén fondorkodik, ezúttal az Antarktisz jegébe vágott egy ultramodern génlabort, és különböző mutáns lények tenyésztésébe kezdett.

A játék három különálló területen zajlik majd: egy léket kapott orosz tengeralattjárón indulunk, majd, ha sikerült elmenekülnünk, következik az Antarktisz barátságtalan felszíne, végül eljutunk a hatalmas jégalatti telepre is. A játék alatt a Renderware motor dohog, a sok komolyság, lövöldözés, taktikázás és katonai kütyü mellett pedig rengeteg minijátékra is számíthatunk.

Doktor úr, kicsit megfáztam odakint, nincs egy aszpirinje?



Hiába a meleg ruházat, az antarktiszi hideg így is végzetes

Paparazzi

Ebben a hónapban fotósunk gyönyörű hölgyeket kapott lencsevégre, akik valamilyen módon kapcsolatba kerültek a játékvilággal.

Az első közülük Kristanna Loken, aki a Terminatrix szerepe után a félvámpir BloodRayne-t alakítja a 2005-ben megjelenő horrorfilmben.

A második hölgy az angol Kelly Brook, aki az NFS Underground 2-ben kapott szerepet, mint Niki, a játékos egyik legfőbb ellenfele.

Harmadik versenyzőnk Jessica Alba, aki a készülő Fantastic Four filmben játssza Láthatatlant, azaz Susan Stormot – természetesen ebből is lesz játékváltozat, mégpedig a Marvel-jogokkal rendelkező Activision tálalásában. Megjelenés a jövő év végén esedékes.

Rogue Trooper

Fejlesztő: Rebellion **Kiadó:** SCi
Megjelenés: 2005 második fele

A Rogue Trooper név hazánkban nem túl ismert, de Angliában ez a második legolvasottabb képregény! A története mindenesetre nem túl eredeti: valamikor a jövőben járunk, a polgárháborúk és környezeti katasztrófák által szabdalt Földön, ahol a levegő már annyira szennyezett, hogy légzőmaszk nélkül az utcára sem lehet kimenni. Két részre szakadt a bolygó, az északiak és a déliek vívják évtizedes, értelmetlen harcukat, ebben fogunk részt venni mi is. Hősünk – ő a Rogue Trooper, vagyis a Rebellis Katona – egyszerű, klónozott gyalogosként vett részt a háborúban, ám amikor északi parancsnokai árulásának köszönhetően társai elpusztulnak, bosszút fogad, és elkezdi saját hadjáratát. Három társának személyiségét chipekre másolja, és azokat felszerelésébe építi – így nem csak beszélni tud velük, de különleges képességekre is szert tesz. A fegyverébe épült Gunnar például átveheti az irányítást a karabély felett, így azt a földre helyezve őrágyúhoz juthatunk, a zsákjában levő Bagman bombákat és aknákat dobálhat, a sisakjában élő Helm pedig számítógépes hálózatokba hatolhat be.

A játék külső nézetet használ, és nem csak a lövöldözésre, de néhol a lopakodásra is épül.

Ha a vikingek gyártottak volna gázmaszkokat...

Bár egyedül vagyunk, a harc mégis csapatmunka

A divatos szemüveg sem menthet meg minket a golyóktól

Stolen

Fejlesztő: Blue 52
Kiadó: Hip Interactive
Megjelenés: 2005. április

A lopakodós játékok listája újabb fővel gazdagodik, a Thief, a Metal Gear és a Splinter Cell mellé feliratkozik a Stolen is, melyben egy gyönyörű tolvajlánnyal kell ellopnunk a világ legértékesebb kincseit (például egy hatalmas rubint egy japán múzeumból). A fent említett játékoktól talán az különbözteti meg leginkább a Stolent, hogy ebben a játékban senkit sem ölhetünk meg. Az persze lehetséges, hogy rövid időre kiütjük őket – fojtogatást vagy kábítólövedéket használva –, de sokkal inkább javallott a rejtőzködés, a félrevezetés. Egy modern tolvaj persze nem lehet meg hi-tech kütyük nélkül, hősnőnk, Anya Romanov is bőségesen fel van ezekkel szerelve. Légpisztolya rengeteg különféle lövedéket képes tárolni, az említett altató mellett például hangot kibocsátót, az őrök elcsalására. Kék szemüvege is csodákra képes, tudjuk távcsőként használni, a sötétben nézelődni, vagy az ajtókon átkukkantani segítségével. Ez mind jól hangzik, az azonban kicsit aggasztó, hogy mindössze négy – bár igen nagy – pályát terveznek mellékelni...

Azt beszéli már...

Mostanában egyre többet hallani arról, hogy az EA szeretne megjelenni az online RPG-k piacán – egy olyan piacon, ahol eddig nem jártak sok szerencsével (két online Ultima-játékot lőttek le, az Earth & Beyond és a Motor City Online pedig leálltak). Ehhez állítólag az alapanyagot a Gyűrűk Ura adná, ami azért is furcsa, mert a Vivendi is készít e világban játszódó MMORPG-t...

15%*

A tény: a BioWare megvásárolta az Epictől az Unreal Engine 3.0-t egy még be nem jelentett játékhoz. Amit suttognak: sokaknak azonnal az MDK folytatása jutott eszébe, ám a kanadaiak tisztázták, hogy új játékról van szó. Arról pedig már régóta lehet tudni, hogy a BioWare új sci-fi játékon dolgozik, Star Citadel néven, valószínű, hogy ehhez kell az új motor. Ha erről van szó, akkor legkorábban is csak 2006-ban jelenhet meg a program...

50%*

Márciusban jelentette be a LucasArts, hogy leállítják a Sam & Max 2 fejlesztését, ám lehet, hogy mégsem veszett el minden remény! A készítők új stúdiót alakítottak Telltale néven, és egy titokzatos projektbe kezdtek, amely a weboldal szerint már ismerős. Tippünk: megvásárolták a jogokat a LucasArtstól, és folytatják a második rész készítését!

80%*

*A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak e pletykák

apró

Az Activisiontől származik a hír, miszerint a 2005-ös üzleti évben (a 2005 áprilisától 2006 márciusáig tartó időszak) érkezik a **Quake 4,** a **Call of Duty 2,** a **True Crime 2,** valamint két játék a Neversofttól (az egyik a következő **Tony Hawk,** a másik egyelőre ismeretlen).

A GTA: **San Andreasban** minden eddiginél több zene lesz, többek között olyan együttesekkel, mint a Nirvana, a Guns 'n' Roses, a Public Enemy, Vanilla Ice, a Massive Attack, vagy éppen a Radiohead.

Az Eidos bejelentette, hogy 2005 januárjában beindul a havidíjas **Championship Manager Online**. A játék flash-alapú lesz (tehát nem kell boltban megvenni), és eleinte hat ligát fog kínálni.

A Vampire the Masquerade: Bloodlines készítői létező bandákat szerződtettek a játék soundtrackjához, többek között a Tiamat, a Lacuna Coil és a Ministry járultak hozzá a programhoz (utóbbi kifejezetten a játékhoz írt egy dalt).

Commandos Strike Force

Fejlesztő: Pyro Kiadó: Eidos Megjelenés: 2005 tavasz

A Commandos-játékok eddig meglehetősen hasonlóak voltak: idegölően nehéz taktikai programok, melyek a Második Világháborúba vezették a játékosokat. Ennek azonban vége, mert a sorozatot fejlesztő spanyol Pyro járatlan útért hagyta el a jártat: a következő Commandos egy vérbeli háborús FPS lesz. Természetesen csak a szövetségesek oldaláról próbálkozhatunk, méghozzá egy három tagból álló csapásmérő osztag vezetőjeként. Lesz egy zöldsapkás harcos, aki a nehéz- és gépfegyverek mestere, lesz egy mesterlövész, aki természetesen szakmájához méltó felszereléssel rendelkezik, és végül lesz egy kémünk is, aki észrevétlenné válhat az árnyékosabb területeken, ráadásul kiválóan ért a kés kezeléséhez. Az még ugyan nem tiszta, hogy milyen rendszerben (például, hogy milyen gyakran), de az egyes küldetések alatt is lehet váltogatni embereink között. Minden helyszín (Franciaországban, Oroszországban és Norvégiában harcolhatunk) úgy van felépítve, hogy rengeteg eltérő módon teljesíthessük őket, bármelyik karaktert használva.

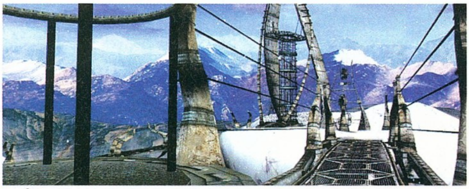
A városnézés veszélyes móka volt '43-ban

Bárcsak jönne valaki, unalmas a várakozás

Descendants in Time

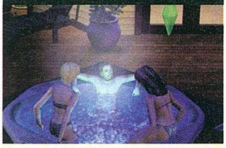
Fejlesztő: Detalion Kiadó: Adventure Company Megjelenés: 2004. november

Bár a Detalion neve nem túl ismert, ha elmondjuk, hogy ők készítették a Schizm-játékokat (néhányan Mysterious Journey címen ismerik őket), már minden kalandjáték-kedvelő tudja, kikről van szó. Következő játékuk is hasonló stílusú lesz, sőt, még a történet is arra emlékeztet: itt is egy ismeretlen, látszólag elhagyatott helyet kell felderíteni. Argilus organikus világa helyett itt azonban a Tastan nevű faj által vájt barlangokat kell kivizsgálnunk; mióta a kutatók felfedezték ezeket, senki nem merte megzavarni e helyek nyugalmát – mi leszünk az elsők. Egy Beni nevű kíváncsi alakot fogunk irányítani, aki elhatározza, hogy kideríti, mit is rejt a föld mélye. A bejáratnál egy holografikusan kivetített Tastan AI-t talál, aki látszólag segítségére lesz, ám már most elárulták, hogy legfőképp a saját érdekeit tartja szem előtt. Nyolc területen húsznál is több, igen összetett logikai feladványt kell megoldanunk (a kezdők azért visszavehetnek a nehézségből), mindezt gyönyörű grafikával kísérve, bármiféle akcióelem nélkül.



Új világot fedezünk fel - rengeteg veszély közepette

apró



Az EA büszkén jelentette be, hogy a **Sims 2** debütálását követő tíz napban egymilliónál is többet adtak el a játékból, ennek nagyobb részét Európában. Ez volt a cég történelmének eddigi legsikeresebb PC-s nyitánya!

Az SCi elérkezettnek látta az időt, hogy végre valaki játékot készítsen a **Hegylakó**-sagához. A játék 2006-ban, a sorozat megszületésének 20. évfordulóján fog a boltokba kerülni.

Noha az Acclaim csődöt jelentett, angol stúdiói megmenekültek. Egy pénzügyi befektető, egy egykori Acclaim-fejessel, Rod Cousens-szel együttműködve megvásárolta a cheltenhami és manchesteri stúdiókat, és **Exclaim** néven új kiadót hoztak létre október 11-én.

Telladar Chronicle
Decline

Fejlesztő: MindLink
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2005. nyár

A Decline fantasy csataszimulátor lesz: mintha a Rome-ból elhagynánk a városmenedzselgetést, az egységgyártást, és a légiósokat törpékkel, a parittyásokat varázslókkal, a barbárokat pedig orkszerű urgokkal helyettesítenénk. A történet Miere három kontinensén játszódik, egy választott hössel kell a népet győzelemre segíteni (a Hét Nemzet Háborúja zajlik, ám ennek ellenére csak négy játszható faj – pontosabban négy főképp emberekből álló nemzet – lesz). Seregünket a csaták között állíthatjuk össze és szerelhetjük fel – 30 páncél, 50 fegyver és 100 varázslat közül válogathatunk, ráadásul a fajok is teljesen eltérő statisztikákkal rendelkeznek –, a legfeljebb 10 000 katonánkat pedig hat tisztünk segítségével irányíthatjuk a csatatéren. Ugyan bármikor átvehetjük bármelyik szakasz felett a közvetlen irányítást, a nagyobb hadmozdulatokhoz a tiszteket kell parancsokkal ellátnunk, ők legjobb tudásuk – és az előre beállított viselkedési paramétereik – alapján teljesítik kívánságainkat. Parancsnokaink tapasztalatot gyűjtenek, és folyamatosan fejlődnek, egyre több lehetőséggel gazdagítva a játékost, ami újabb és újabb taktikák képében jelenik meg.

Az emberek számára ez lesz az utolsó csata

Harcosainkat ugyanaz a stylist öltöztette

Multiplayer mód lesz, az viszont még nem dőlt el, hogy a kampányt lehet e többen, kooperatív módban játszani. A fejlesztők hisznek alkotásuk sik erében, hiszen, noha a Decline még meg sem jelent, máris bejelentették, hogy lesz folytatása, mely a Telladar Chronicles: Reunion nevet viseli majd. Ebben már lesz minden: diplomácia és egységgyártás, kutatás és városépítés – ennek megfelelően legalább egy évig készül még.

Kövesd a fehér nyulat!

Nemrég egy angol bulvárlap világgá kürtölte, hogy tudomásuk szerint az al-Kaida irányítja az európai játékkalózkodást, azaz jószerivel minden warez játék a terrorcsoport számára termel hasznot. Noha ez állítás nem túl hihető, volt már rá példa, hogy a szervezett bűnözés és a játékipar kapcsolatba lépett egymással.

1976-ban az Atari szupersikeres játékának, a Breakoutnak a terjesztési jogaival rendelkező Namco észrevette, hogy míg ők alig tudtak 15 példányt kipréselni az inkább az amerikai piacra termelő Atariból, százszámra jelentek meg a japán játéktermekben a klónok. Masaya Nakamura, a Namco akkori elnöke megpróbálta kideríteni, hogy ki gyártja a másolatokat. Embereit egy autóban a kiszállítók után küldte, ám amikor azok elértek a telepre, három fekete autó vette körbe őket, melyből egy yakuza klán emberei léptek ki, fegyveresen. A klán megegyezésként felajánlotta a cégnek, hogy átveszik a Namco részvények 51%-át, cserébe „ellehetetlenítik" a konkurenseket. Nakamura nem akart bűnözővé válni, mégis kénytelen volt törvényt szegni: elutasította az ajánlatot, és saját maga kezdett Breakout gépeket gyártani.

A másik eset jóval később történt: 1988-ban két yakuza klán között tört ki háború, melynek oka a Konami volt, akik abban az évben bankot robbantottak a Froggerrel és a Contraval. A vállalatot ugyanis megpróbálta fenyegetéssel bekebelezni az egyik klán, ám a cég elnökének barátja volt egy másik klán vezére, aki beleegyezett, hogy segít a Konaminak. Eleinte tárgyalással próbálták megoldani a helyzetet, ám később egymásnak estek a yakuzák, a játékcég elnökének pedig több évig rejtekhelyen kellett élnie, rettegve az orgyilkosoktól...

SAMSUNG Spinpoint™ P80 sorozat

40.0/80.0/120.0/160.0 GB
7200 rpm forgási sebesség •
Ultra ATA-133/Serial ATA •
Folyadékcsapágyas motor technológia •

A merevlemez a számítógép szíve, ezért mi a Samsungnál mindent megteszünk, hogy a lehető legtökéletesebben igazítsuk a felhasználói elvárásokhoz. Szünet nélkül teszteljük a legeltérőbb igénybevételeknek kitéve. Tudjuk, hogy ahány ügyfél, annyiféle követelmény, így olyan merevlemezeket készítünk, amelyek megbízhatóan és csendesen működnek minden felhasználói környezetben. A mi célunk az Ön elégedettsége, ezért adunk 3 év jótállást a SAMSUNG Spinpoint™ P80 sorozat modelljeire.

S.M.A.R.T SYSTEM COMPLIANT · Silent Seek™ · NOISE GUARD · IMPAC Guard · SERIAL ATA

SAMSUNG

www.samsung.hu

Modern Naval Battles és Down in Flames

Fejlesztő: Battlefront.com Kiadó: Battlefront.com Megjelenés: 2005 első fele

Sajnos játék közben nem így fog kinézni a Naval Battles

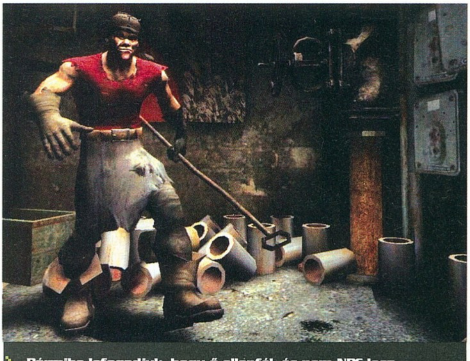
A zseniális – ám technológiailag kissé elmaradott – Combat Mission óta az azóta hat fősre hízott Battlefront.com csapata kultikus tiszteletnek örvend a stratégiarajongók köreiben. Sajnos egyelőre nincs szó igazi folytatásról, ám nemrég bejelentettek két új játékot, mégpedig a Dan Verssen két, Amerikában igen népszerű táblás játéka alapján. Noha a képek nem ezt sugallják, lényegében körökre osztott taktikai kártyajátékról van szó – mindkét esetben – ahol a legfontosabb a saját egységeink elhelyezése és manőverezése mellett a kártyák megfelelő pillanatban történő kijátszása. A Modern Naval Battles egy széria első része, mely a II. világháborúba kalauzolja el a játékosokat: hat náció saját, valóságban is létezett hajói közül válogatva állíthatjuk ki flottánkat. Itt a kártyáknak kisebb a szerepe, és az egyes hajók is különféle támadási és manőverezési lehetőségekkel bírnak. A Down in Flames szintén ebben a háborúban játszódik, két vadászrepülő-szakaszt kell irányítanunk, az egyes akciókat (pl. dugóhúzó, éles kanyar, elrejtőzés felhőkben) is beleértve.

A grafika továbbra is pórias – főleg a Down in Flames esetében – de ha a játékmenet a helyén lesz, nem fogunk panaszkodni.

You Are Empty

Fejlesztő: Digital Spray
Kiadó: 1C Megjelenés: 2005 második fele

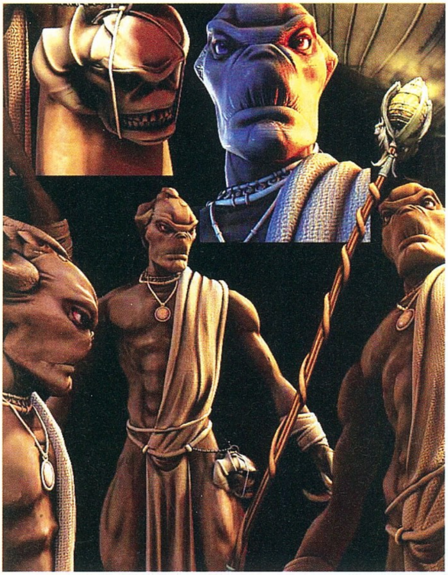
Ugyan a STALKER még meg sem jelent, máris trónkövetelőkkel kell számolnia: a You Are Emptyt is ex-szovjet fejlesztők készítik, és szintén egy lepusztult orosz városban kell tevékenykednünk. Az eddig meg nem nevezett helyszínen egy egyszerű honpolgárt irányítva kell túlélnünk, amíg a mentőalakulatok meg nem érkeznek – legalábbis ez a kezdet, a történetet ugyanis fordulatosra ígérik, több lehetséges befejezéssel. Szintén a STALKER-rel való hasonlóságot erősíti, hogy a pályák csodálatosan, szinte teljesen realisztikusan néznek ki, ellenben az ellenfelek külalakja már hagy kívánnivalókat maga után. Azonban attól a játéktól eltérően itt színtiszta FPS-re kell számítanunk, egymás után következő pályákkal, helyenként kisebb logikai feladványokkal, máshol némi lopakodással körítve. Használhatunk járműveket is, és mivel mi sem úsztuk meg a genetikai kutatásokat, néha előjön mutáns énünk, ami szuperhős-szerű erők képében nyilvánul meg.



Bármibe lefogadjuk, hogy ő ellenfél, és nem NPC lesz

Amilyen élethű a háttér, olyannyira randa ez a figura

Bár a zeppelin német találmány, itt kommunista célokat szolgál



The Lord of the Creatures

Fejlesztő: Arvirago
Kiadó: Még nincs **Megjelenés:** 2005. vége

2002-ben a Commandos-játékokat készítő csapat magja (13 fejlesztő, köztük a teljes programozói gárda, valamint az összes designer, köztük Gonzo Suarezzel, a Commandos kitalálójával) lelépett a Pyro stúdióból, és új csapatot alakítottak Madrid egy szomszédos kerületében. Az azóta kissé kibővült gárda első új játéka a Lord of The Creatures, melyről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy fantasy környezetben játszódó akció-RPG lesz, ahol rengeteg különféle lényt gyűjthetünk össze csapatunkba, akik közül minden küldetés előtt ki kell választani, hogy kiket viszünk magunkkal (a kreatúrák fejlődnek, és az értelmesebbjét különféle fegyverekkel, páncélokkal is megerősíthetjük). Az új grafikus motor gyönyörű látványt teremt, különösen a rengeteg – ötvennél is több! – lény néz ki csodálatosan.

Az engine gyönyörűen kezeli le a gömbölyű testeket

A Jó a rossz és a csúf...

a jó

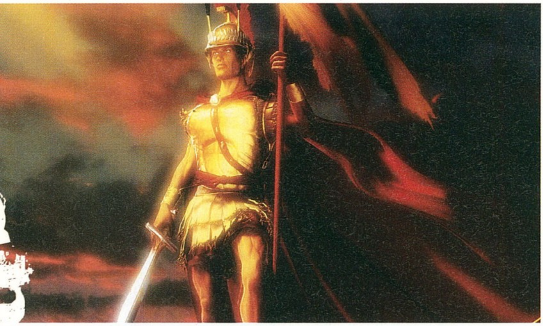
E hónapban kissé rendhagyó módon a jó, rossz és csúf hírek mindegyike a megjelenéshez közeledő Half-Life 2-ről szól. A jó hír az, hogy a program elkészült, a boltokban a sima verzió (a HL2 mellett a CS: Source is a hatlemezes csomagban lesz) mellett lesz Collector's Edition is, melyben helyet kap a Half-Life: Source, valamint egy póló és egy könyv is. Aki online töltené le a játékot a Steam programon – www.steampowered.com – keresztül, annak három lehetősége lesz: a bronz, ezüst és arany verziók egyre drágábbak, de egyre többet is tartalmaznak (utóbbiban benne lesz a Day of Defeat: Source, valamint poszterek, sapka, matricák és egy soundtrack CD is).

a rossz

A rossz hír az, hogy hiába kész a program, az csak november 26-án, három nappal az amerikai premier után jelenik meg Európában – közel 14 hónappal az elsőként kitűzött tavalyi szeptember 30-i dátum után. Ráadásul ez továbbra is csak egy ígéret – mostanában hajlamosak vagyunk kételkedni az ígért megjelenési dátumokban. A másik rossz hír, hogy nem lesz multiplayer lehetőség (tehát sima deathmatch vagy CTF) a Half-Life 2-ben, kizárólag a CS: Source és a DoD: Source lesz multiplayer módban játszható. Ennek okát nem teljesen értjük, elvégre egy DM leprogramozása valószínűleg nem vett volna sok időt igénybe, és minden bizonnyal mindenki szívesen kipróbálta volna ellenfelein a gravitációs fegyvert...

és a csúf...

Csak nemrégiben derült ki, a Gamespot oknyomozó riportjából, hogy mennyire elmérgesedett a viszony a Valve és a Vivendi Universal között. Arról már eddig is lehetett tudni, hogy nem kedvelik egymást, és, hogy a Half-Life 2 után a Valve kiadója az Activision lesz. A kapcsolat egyébként akkor kezdett el romlani, amikor a Half-Life elsöprő sikere után a Valve csak 800 000 dollárt kapott a kiadótól. A riportból az is kiderült, hogy 2002 augusztusa óta egyre hízó bírósági per van folyamatban a Valve és a Sierra (illetve a Vivendi között). Először a Valve támadott, mert a Sierra az engedélyük nélkül rakta ki a Counter-Strike-ot cybercafékba, majd a Vivendi válaszolt, miszerint a Valve vezetői becsapták őket a Half-Life 2 készültségi szintjével kapcsolatban. A végső(nek ígérkező) per 2005 márciusában lesz.



Legion Arena

Fejlesztő: Slitherine Kiadó: Slitherine
Megjelenés: 2004. december

A fantasztikusan jó Rome után sokkal nehezebb dolga lesz a Slitherine-nek, mint azt korábban gondolták volna. Nem lesz könnyű meggyőzni az embereket, hogy ruházzanak be egy újabb, római környezetben játszódó csataszimulátorba... Megvannak azonban a Legion Arenának az egyedi vonásai is: miután ingyen letöltöttük az alapjátékot, kapunk egy alapsereget, melyet igazi pénzért cserébe tápolhatunk fel. Ezután harcolhatunk a többi játékos ellen, egyszerre legfeljebb három másikkal. Az itt nyújtott teljesítményünk nyomán kapunk újabb egységeket, hősöket, de mindig meg van a lehetőségünk arra, hogy igazi dollárért, illetve euróért szereljük fel csapatainkat. Csapataink adatait a Slitherine központi szervere tárolja, fizetni pedig a megvívott küzdelmek sűrűségének, valamint az azokban nyújtott teljesítményünk függvényében kell.

Mintha ebben a hónapban már láttunk volna ilyesmit...

Alexander

Fejlesztő: Ubisoft France
Kiadó: Ubisoft Megjelenés: 2004. november

Az Oliver Stone által rendezett Nagy Sándor-film (nálunk egy nappal karácsony előtt kerül a mozikba) RTS játék keretein belül ellátogat a mozivásznak mellett a monitorokra is.

A Ubisoft a hivatalos filmlicenccel felszerelve készíti játékát (a német Deep Silver is készít hasonló játékot, Alexander the Great címmel, filmjogok nélkül), melyben kell majd bázist építenünk, és a korra jellemző seregeket a másik fél nyakára küldenünk. A szokványos egységek mellett természetesen lesznek hatalmas erejű hősök is – mint például a Colin Farrel által játszott Nagy Sándor.

A játék a Vangelis által írt zenét is felhasználja, ráadásul a fantázia által szült küldetéseket maga a háromszoros Oscar-díjas rendező találta ki!

War Leaders
Word War II

Fejlesztő: Enigma Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2006 vége

A meglehetősen ismeretlen Enigma csapata hihetetlenül ambiciózus játék fejlesztésébe kezdett. A War Leaders szinte mindent lehetővé tesz, amit csak a II. világháborús stratégiai programok eddig nyújtottak a Panzer Generaltól kezdve a Sudden Strike-ig! Megkapjuk a három nagy frontot (Kelet- és Nyugat-Európa, Afrika és a Csendes-óceán), hét fél részéről léphetünk be a perpatvarba, akár szigorúan követve a történelmi eseményeket (a szövetségeket, frontok mozgását illetően), akár minden körülményt a magunk ízlése szerint kialakítva. A nagypolitikában is részt vehetünk egy táblás játékra emlékeztető képernyőn, itt dönthetünk a hadműveletekről és békekötésekről, speciális missziók indításáról és a háborús propagandáról, gyártásról és kutatásról, illetve seregeink gyakorlatoztatásáról. A konkrét küzdelmeket viszont már valós idejű rendszerben vívhatjuk meg, csodálatos környezetben – több mint 200 térkép lesz az RTS üzemmódhoz. A játék 350 valóságos és mintegy 30 kitalált egységet tartalmaz, lesznek benne politikusok, hadvezérek és hősök, akik mind egyedi képességekkel bírnak, valamint folyamatosan fejlődnek (utóbbi elmondható egyébként minden más egységről is). Külön figyelni kell az utánpótlásra, ha nem akarunk lőszer vagy benzin nélküli tankokkal „harcolni". A játékot pályakészítő és mindenre kiterjedő multimédiás enciklopédia teszi teljessé.

Ez most vagy nagyon mellé ment, vagy a tengeralattjárókat sikerült kilőnünk

A híd túl messze van, ezért anélkül keltünk át a folyón

Joint Operation Escalation

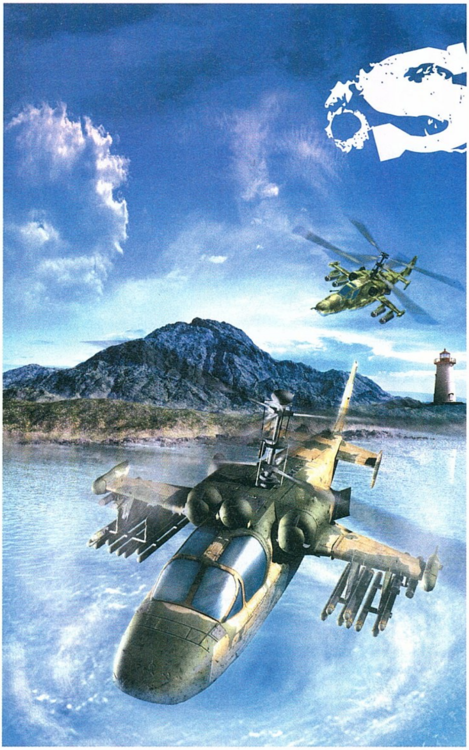
Fejlesztő: Novalogic Kiadó: Novalogic
Megjelenés: 2004. november

Bár a Joint Operations nem lett olyan sikeres, mint azt kiadója előzetesen várta, de a fanatikus rajongótábor így is megkapja a már korábban is többször emlegetett kiegészítő lemezt. Az Escalation szinte minden téren megpróbálja kibővíteni a játékosok lehetőségeit: kapunk közel 30 új pályát, több új járművet, és tonnányi új fegyvert (kést is!). Az eddig a gyalogságra kihegyezett játékban igen durva játékszerek jelennek meg, köztük például műelhárító fogja megkeseríteni. Új jármű a villámgyors, ám rendkívül sérülékeny motor is, mellyel hatalmasakat lehet ugratni. Ezeken felül lehetőség lesz testpáncél felvételére, ám az újrairt sérülési rendszer miatt egy jól sikerült lövés feleslegessé teheti ez irányú előkészületeinket, főként, mert a fegyverekhez különböző lőszereket is választhatunk, akár robbanó és fémköpenyes verziókat is. A járműveket lehetőségünk lesz külső kameranézetből irányítani, és végre

Hiába a sok gépfegyver, ha a helikopter az ellenfelünk

támadó helikopterek (AH-64 Apache az egyik, Ka-52 Alligator a másik oldalon) és tankok. Előbbiek ellen készült el az Avenger becenevű, légelhárító rakétákkal felszerelt terepjáró, utóbbiak életét pedig a Javelin nevű, egylövetű jár- az ejtőernyőzésre is lehetőség lesz (nem véletlen a helikopterek megjelenése...). Akik nem szeretik a 150 fős multiplayer háborúkat, azok valószínűleg örülni fognak, hogy az új helyszíneket gyakorló és kooperatív módban is ki lehet próbálni.

Szelíd motorosok 2: Már nem vagyunk olyan szelídek



Half-Life 2 itthon

Mivel már a bejelentés másnapján rengeteg e-mailt kaptunk a Half-Life 2 megrendelésével kapcsolatban, úgy döntöttünk, hogy utánanézünk, miként is működik ez a dolog nálunk. Az európai megjelenés napján, azaz november 26-án várhatóan nálunk is a boltokban lesz az alap dobozos verzió, és valószínűleg – ezt a szót a magyar forgalmazó használta – a sok földi jóval megpakolt Collector's Edition (a részletekért csak egyet kell visszalapoznod). Az alap verziót több boltban 8990 forintos áron már előre meg is lehet rendelni, a CE áráról viszont még nincsenek információk. Más a helyzet a Steamen történő megrendeléssel, amelyek természetesen működnek Magyarországról is. Ezzel több probléma is akad, az első az, hogy egyelőre ékezetes nevekre kiállított hitelkártyával nem lehet fizetni, ezeket a betűket ugyanis nem fogadja el a Steam rendszer (már felvettük ezügyben a kapcsolatot a Valve-val). A másik gond az, hogy az arany verzió esetén a materiális cuccok kezelési és szállítási költsége is ránk hárul – így az egész elérheti a 140 dollárt is.

Sikerek után

Az Ion Storm a sokakban csalódást keltő Deus Ex 2 után a Thief 3-mal tért vissza a játékosokhoz, és sokkal nagyobb sikert arattak. Ezért kerestük meg a fejlesztőket, konkrétan Kristine Cocot, a játék producerét.

PC Guru: Visszatekintve a Thief: Deadly Shadowsra, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mit változtatnátok meg, ha erre lehetőségetek nyílna?
Kristine: Rengeteg dolog tesz büszkévé, amikor a Thiefre gondolok. Mint producernek, nekem kellett összeállítanom és irányítanom a csapatot, és az, hogy háromévnyi kemény munka után elkészültünk, önmagában is örömmel tölt el. Mint játékos, a mai napig elbűvöl a játékmenet, a lopakodás, ami a Thief lényege. A pályák felépítése, a mesterséges intelligencia, a kétféle nézőpont váltogatása – ezek mind fantasztikusak lettek! Az biztos, hogy nincs még egy ilyen játék! Különösen nem változtatnék a programon – ha lett volna további időnk, azt a játék polírozásával, finomhangolásával, a bugirtással töltöttük volna.

PC Guru: Mi volt számodra a fejlesztés legnagyobb tanulsága?
Kristine: Mivel ez volt az első munkám játékfejlesztőként, és először kellett egy csapatot irányítanom, minden nap rengeteget tanultam. Talán a legnagyobb tanulság az volt, hogy az emberek, a fejlesztők a legfontosabbak – nem a technológia, a tervek, a határidők. A csapat mellett, a csapatért kellett dolgoznom, ami sokszor nehéz helyzeteket eredményezett. Néha közölnöm kellett a bandával, hogy a játékban alapvető dolgokat kell megváltoztatnunk – máskor pedig csak olyasmire kellett figyelni, hogy a programozók ne haljanak éhen, és egyenek szépen minden nap.

PC Guru: Mik voltak az elvárásaid a játékkal kapcsolatban, és sikerült-e ezeket beteljesíteni?
Kristine: Az elvárásom egyszerű volt: a harmadik rész is legyen olyan szórakoztató, mint az előző kettő. Kétely nélkül mondhatom, hogy ezt sikerült elérnünk. Nagyon jól sült el a külső nézet bevezetése – segít az előrejutásban, ráadásul a hangulat megteremtésében is oroszlánrésze van. Az első részekben – mint játékosnak – tetszettek a karakterek, a sztori, a feszültség és persze a rejtőzködés; a harmadik rész még ezen is tudott fejleszteni.

PC Guru: A megjelenés óta eltelt pár hónap, nyilván már nyakig vagytok a következő játékotok megtervezésében – tudnál erről mondani valamit?
Kristine: A részletek ismertetése nélkül csak annyit mondhatok, hogy jelenleg a következő Deus Ex játékon dolgozom. Egyelőre az előkészítő fázisban vagyunk, vagyis lényegében azon vitatkozunk, beszélgetünk, milyen is legyen a program, és hogy ezeket a dolgokat hogyan is lehetne megvalósítani. Nagyon jól állunk, rengeteg jó ötlet merült fel – köszönhetően nem kis mértékben azon tapasztalatoknak, melyeket a Deadly Shadows és az Invisible War fejlesztése során éltünk át.

Köszönjük Kristine-nek a válaszokat!

Stranger

Fejlesztő: FireGlow
Kiadó: Még nem
Megjelenés: 2005 első fele

A Stranger – a Sudden Strike alkotóinak új játéka – meglehetősen hasonlít az Exigóra; amennyire az az ihletet a 'Craftoktól kapta, úgy az is biztos, hogy az orosz fejlesztők is tanulmányozták a nagyszerű magyar alkotást. Egy még név nélkül álló fantasy birodalom harcaiban vehetünk részt, mely két részre oszlik: a felszínen vidám lények kergetőznek, harcolgatnak, míg a barlangokban nyálkás szörnyek, albínó törzsek tenyésznek. A sikeres játék feltétele, hogy a két terület előnyeit megfelelő módon aknázzuk ki: például lent értékes érceket lehet bányászni, melyeket a felszínre cipelve megerősíthetjük az ottani egységek fegyvereit. Lesznek hőseink, akiket a Warcraft 3 módjára nevelgethetünk, új képességeket vásárolva nekik szintlépés esetén. Rengeteg különféle lényt „gyárthatunk", többek között úgy szerezve újakat, hogy teljesítjük a semleges törzsek küldetéseit.

Az orkok szeretnek fürdeni?

Csak mondják a magukét...

„Sokáig nem engedtük meg fejlesztőinknek, hogy a határidőket bármiért elmulasszák. Aztán jött a Sims Online, amelynek kellett volna még fél év idő – innentől kicsit lazítottunk a szabályokon. Persze mindent megteszünk, hogy időre készen legyenek a játékok – ha kell, felveszünk egy csomó embert, egész stúdiókat. Akkor sem engedünk, ha kis dolgok miatt kérik a plusz időt, mint egy új autó. Legyenek kész, és rakják be a kocsit a következő részbe!"

Jeff Brown
Kommunikációs igazgató, Electronic Arts

„A kiadók sikeres játékokat akarnak – és ezt eladási sikerben mérik le. Nem szeretnek olyan kockázatot vállalni, amit el is kerülhetnének, ezért a valósidejű harcot erőltetik a körökre osztottal szemben, és ezért szeretik a fantasy környezetet. Ez persze önmagában nem garantálja a sikert, de a legtöbb sikeres PC-s RPG ebbe a kategóriába esik. Mindegy, mi erről a véleményünk, ezt veszi a nagyközönség. Azt persze elfelejtik, hogy a kimagaslóan sikeres játékok legtöbbje innovatív és eredeti; eredetinek lenni kockázatos, és mivel a játékok készítése dollármilliókba kerül, mindenki minimalizálja a kockázatot."

Leonard Boyarsky
Grafikus és designer, Troika

"Minden játékunkba megpróbáljuk beépíteni összes álmunkat. Én ezeket elmesélem a sajtónak, aztán amikor ezek megváltoznak vagy kimaradnak, mindenki rosszallóan néz ránk. A Fable-lel kapcsolatban is ígértem dolgokat, melyek nem kerültek bele a játékba, ezért elnézést kell kérnem. Azt viszont elmondhatom, hogy minden ilyesmi ténylegesen fejlesztés alatt volt – csak valamiért végül elhagytuk. Vegyük például a fák folyamatos növekedését – ezt a csapat lekódolta, de amikor kiderült, hogy a gép teljesítményének 15%-át viszi el, elhagytuk. A fentiek miatt döntöttem úgy, hogy ezentúl visszafogom magam, nem beszélek minden tervünkről, csak olyanokról, melyeket leprogramoztunk, és eldöntöttük, hogy a játékban marad."

Peter Molyneux
Elnök-tulajdonos és designer, Lionhead

Best of
toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A legutóbbi hat PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minden tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még: Sims 2, Battlefield Vietnam, FIFA 2005, Neverwinter Nights, Burnout 3 (Xbox), Fable (Xbox)

■ Warhammer 40 000

fejl.: Relic ért.: PC GURU 2004/12 88%

A legnehezebb feladat sikerült a Relicnek: tökéletesen átvették a Warhammer 40 000 világának hangulatát. A játékmenetben vannak kisebb hibák, ám az ehavi multiplayer-csaták eszköze így is ez a játék volt

■ Rome: Total War

fejl.: Creative Assembly ért.: PC GURU 2004/12 92%

A Rome-ra előzetesen csak nyúl és Joshua lelkesedtek, ám a végleges verzió mindenkit elkápráztatott a szerkesztőségben. Gyönyörű grafikája és változatos, kihívásokkal teli játékmenete miatt rengeteget játszottunk vele.

■ World of WarCraft béta

fejl.: Blizzard ért.: még nem jelent meg

Oltári szerencsénkre sikerült bekerülnünk az európai bétatesztbe (hála a forgalmazónak), és azóta nem sokszor hagytuk el Azeroth világát. A Blizzard megint megmutatta, hogy mesterien értenek a hangulatteremtéshez

Best of Hancu

további kedvenceim: Pirates! (C64), Mafia, WarCraft 2, Monkey Island-sorozat, Thief-sorozat

■ Doom 2

fejl.: id megjelenés: 1994

Anno vagy három évig szinte minden nap játszottam vele, kb. a harmadik pályáig kikapcsolt monitorral is el tudtam vinni... Tökéletes játék volt, zseniális pályákkal, felülmúlhatatlan hangulattal, feledhetetlen multi csatákkal.

■ Heroes of Might & Magic 3

fejl.: New World Computing megjelenés: 1999

Minden idők legjobb stratégiai játéka! Építkezés, erőforrásgyűjtés, hadi stratégia és harctéri taktika tökéletes harmóniában, izgalmas pályák... Még azt is meg tudtam bocsátani neki, hogy arcátlan módon csalt az AI.

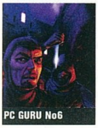
■ Day of the Tentacle

fejl.: LucasArts megjelenés: 1993

A humoros kalandjátékok csúcsa. Annyi tömény marhaságot, amit ez a játék felvonultatott, semmi nem volt képes azóta megismételni. Még hogy minden háztartásban alkotmányos kötelesség porszívót a tartani!

top 10 – PC GURU top 10

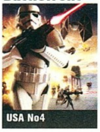
Thief Deadly Shadows



			PC GURU értékelés
▲	The Sims 2	2004/10	95%
★	FIFA 2005	2004/11	94%
▲	Doom 3	2004/10	92%
★	Soldiers: Heroes of WW2	2004/08	91%
▲	Codename Panzers	2004/06	91%
▲	Thief: Deadly Shadow	2004/06	91%
★	RoN: Thrones and Patriots	2004/07	90%
★	Evil Genius	2004/11	90%
★	Richard Burns Rally	2004/10	89%
★	Painkiller	2004/06	89%

top 10 – USA top 10

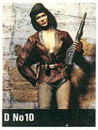
Star Wars Battlefront



			PC GURU értékelés
★	The Sims 2	2004/10	95%
★	The Sims 2 Collector's	-	-
★	Rome: Total War	2004/12	92%
★	Star Wars Battlefront	2000/11	88%
★	CoD: United Offensive	2004/11	83%
★	Warhammer 40 000	2000/12	88%
★	Final Fantasy XI: Promathia	-	-
★	The Sims Deluxe	-	-
▼	Doom 3	2004/10	92%
▲	Call of Duty	2003/12	92%

top 10 – Németország top 10

Codename Panzers



			PC GURU értékelés
★	The Sims 2	2004/10	95%
★	Star Wars Battlefront	2004/11	88%
★	Rome: Total War	2004/12	92%
▼	Doom 3	2000/10	92%
★	Warhammer 40 000	2003/12	88%
★	Vermeer 2	-	-
▼	Codename: Panzers	2004/06	91%
★	Battlefield 1942 Anthology	-	-
▼	The Sims Deulxe	-	-
★	Medieval Lords	-	-

top 10 – Anglia top 10

Evil Genius

			PC GURU értékelés
★	The Sims 2	2004/10	95%
★	Rome: Total War	2004/12	92%
★	Warhammer 40 000	2000/12	88%
★	CoD: United Offensive	2004/11	83%
★	Star Wars Battlefront	2004/11	88%
★	Tiger Woods 2005	-	-
▼	Doom 3	2004/10	92%
★	Championship M. 03/04	-	-
★	Evil Genius	2004/11	90%
▼	The Sims Triple Deluxe	-	-

Kiegészítőt akarunk!

Rome: Total War

A rómaiakkal minden rendben, de maradt még az ókorban alapanyag. Görögök, makedónok, hunok...

Warhammer 40K

Hol vannak az orkok?! Hol vannak az eldák?! Hol vannak a káoszdémonok áldozatai?! Gyorsan pótolják őket!

Doom 3

Volt már róla szó, de azért ismét jeleznénk: igencsak örülnénk egy kiegészítőnek, nagyobb terekkel, járművekkel.

Tengerre, magyar!

Battlestations: Midway

fejlesztő mithis kiadó sci web www.mithis.hu

i A Mithist 2002-ben alakította néhány, a Philosból kivált fejlesztő, a cég mára a legjelentősebb magyar fejlesztőcsapattá vált. A társaság nemrég fejezte be a Nexust, nemsokára elkészül náluk a Creature Conflict is, de a legnagyobb durranásuk a jövő nyáron megjelenő Midway lesz.

Néhány hónapja már ellátogattunk a szerkesztőségtől alig pár száz sarokra fekvő Mithis-főhadiszállásra (népszerű környék, a Viharsarkot elhagyó Stormregion új székhelye sincs messzebb), akkor a készülő Nexust vettük szemügyre. Azóta az űrstratégia elkészült, és beváltott minden reményt, minden fejlesztői ígéretet; tesztünket előző számunkban találod. A látogatás sikere nyomán ismét felvettük a srácokkal a kapcsolatot, és sikerült elérnünk, hogy újabb exkluzív stúdiólátogatás keretében betekinthessünk a jövő nyáron megjelenésre kerülő Battlestations: Midway készítésének menetébe. Helyezkedjetek kényelembe, majd zuhanóbombázóként vetődjetek Flatline ügynök alant fekvő soraiba; meglátjátok érdemes!

Mithis Entertainment

Keresve sem találhattam volna rosszabb időpontot, mint a kora délutáni érkezést a Mithis fellegvárába, mivel így házigazdám, Nyúl (alias Nyulászi Zsolt, alias Dale Avery) még nem tudta befejezni az ebédjét, melyből már csak egy malomkerék méretű csokis süti volt hátra. Szerencsére utóbb kiderült, hogy nem kellett volna annyira sajnálnom a villák után áhítozó desszertet, mely az asztalán pózolt, ugyanis Nyúl szerint bűn rossz íze volt, csak a jelentős mértékű optikai tuning hatására vásárolta meg.

A több mint 80 embert foglalkoztató cég emeletén (a teljes legfelső szintet bérlik a csupa üveg belvárosi irodaházban) remek hangulatban folyik a fejlesztés, abszolút profi csapatokkal, ahogy az elvárható egy világszínvonalú játékokat készítő cégtől. E játékuk kiadója, a brit SCi – Sales Curve Interactive – óriási reményeket fűz legígéretesebbnek látszó multiplatform fejlesztésükhöz, a Battlestations: Midwayhez. Nem véletlenül; egy új, sikeres sorozat első részéről lehet szó.

Minden kezdeti zökkenő ellenére Nyúllal hamar megtaláltuk a közös hangot, hiszen játékokról mindketten szívesen beszélünk, bár a demonstráció alatt inkább csak hallgattam és szívtam magamba az információkat, melyeket mosolyogva, rutinosan osztott meg velem.

Második világháború, ezúttal másként

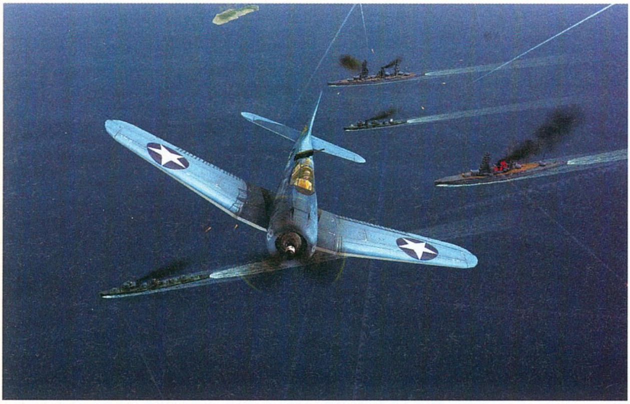
A Midway homlokegyenest más megközelítésben tálalja a második világháborús multiplayer játékok megszokott kliséit, mint amit eddig láthattunk. Ellentétben a Battlefield 1942-vel és riválisaival, nem az FPS nézetet erőltetik, hovatovább egy szál gyalogos katonát sem találni az egész játékban! (A végleges verzióban persze lesznek gyalogos bakák – nem irányíthatók, hanem a díszlet részei: látod őket rohangálni a hajókon, partra szállni a bárkákból, harcolni a városokban stb.) Sokkal inkább arra gyúrtak a srácok, hogy a lehető legtöbb, a csendes-óceáni csatákban résztvevő repülőgép-anyahajó, tengeralattjáró, zuhanóbombázó, felderítőgép és még számtalan más egység akkurátusan szerepeljen játékban. Kifejezetten nagy hangsúlyt fektetnek a történelmi hűségre, így a legtöbb egység neve és a kampányok csatái mind valós alapokon nyugszanak. Azért választották a fejlesztők a csendes-óceáni harcteret, mert rendkívül változatos lehetőségek rejlenek benne, továbbá a Pearl Harbor-i eseményektől indulva remek lehetőséget biztosít számunkra a játék arra, hogy megfordulhasson a japánok által a midwayi ütközetig folyamatosan gyakorolt erőfölény. Persze a másik oldal is játszható, így a japán kampány is tartogat jó néhány meglepetést, akár a történelemkönyvek újraírását is (az még nem dőlt el, hogy pontosan meddig lehet majd elmenni a császár érdekében). A lényeg tehát az, hogy a stratégiai gondolkodásmód mellett kellemes adagnyi akció is vár majd a játékosokra, eddig még nem látott módon.

Itt még volt esélyünk

> ["Nagyon úgy néz ki, hogy a Mithis felülmúlja önmagát: a Midway jobbnak tűnik, mint amilyen a Nexus volt"]

A csaták hősei

Az amerikai kampányban egy, a ranglétra aljáról felkecmergő hazafit alakíthatunk, akire egyre nagyobb felelősség, és ezzel együtt újabb és újabb hadászati eszközök várnak, a sikeres előrejutás érdekében (a japán történet még elég képlékeny állapotban van, mindenesetre biztos, hogy egészen más jellegű és hangulatú lesz). Az ütközetek



Sziget-fesztivál '42: sztárvendég a Jefferson Airplane

során messze nem arról szól a dolog, hogy beül a játékos egy repülőbe, és unalomig osztja az ellenfeleket, hanem az összes résztvevő egység irányításán túl, a folyamatos stratégiai finomhangolásokon át mindenbe beleszólása van (persze, ha valaki nagyon akarja, megteheti, hogy a repülőt irányítja, ekkor minden más egységet az AI pátyolgat). Ha kell, az egér egyetlen kattintásával átkerülhet a vezérlés a rombolók légvédelmi ágyúinak irányításából egy zuhanóbombázó tevékenységeinek koordinálásába! A káoszt elkerülendő, minden egyes elhagyott pozíció vezérlését a gép veszi át, így nincsenek nem kívánt balesetek, nem fognak egységeink összeütközni, ha nem törődünk velük. Az AI kifejezetten értelmes: visszalő, alakzatba fordul, célpontot őriz, támad is, ha kell. A bemutató során több romboló is olyan intelligensen, a pillanatnyi eseményekhez alkalmazkodva követte Nyúl vezérhajóját, hogy öröm volt nézni! Sokkal részletesebb játékmechanika lapul a Midwayben, mint első ránézésre gondoltam, hiszen a hajók formációi, a támadások irányának meghatározása és a valóban fontosnak számító radarinformációk értelmezése mind lételemei a küldetés sikeres végrehajtásának. Bármikor válthatunk az egységek között, kiadhatunk nekik parancsokat (akár a minitérképen is), és ugorhatunk tovább más egységekhez, hogy velük is megtegyük ugyanezt. Ha nagyjából mindenki teszi a dolgát, bármelyik gépbe beülhetünk a legnagyobb anyahajótól kezdve a kis vadászgépekig, és saját kezünkbe vehetjük az adott egység – és esetleg a hozzá tartozó osztag – irányítását.

?

A Mithis másik, fejlesztés alatt álló játéka, a Creature Conflict vidám akciójáték, nagyjából a Worms stílusában. Erről a játékról részletes beszámolót következő számunkban találhatsz!

A vezérlés hihetetlenül intuitív és kézreálló. Elsősorban kontroller javasolt a szitkozódásmentes irányításhoz, mely a PS2-n és Xboxon alapfelszerelés, PC-n viszont nem. Hamar kiderült, hogy nem kell pánikolnom, ugyanis egérrel és billentyűzettel is jól játszható a program a mezei PC-sek nagy örömére – azonban be kellett látnom, hogy a kontroller kifejezetten élvezetessé tette a kameramozgatást és a célzást, ráadásul bármennyire is hihetetlennek tűnik, könnyedén lehet vele irányítani a tengernyi egységet. Mindenről indikátorok és szöveges üzenetek informálják a játékosokat, legyen az a sérülések jelzése, vagy egyszerű rádióüzenet a pilóták között. Lehetőség van olyan mélyen beavatkozni a játékba, mint hogy milyen repülőgépekre van szükség a következő támadáshoz (vagyis hogy az anyahajó belsejéből vadászgépet, bombázót vagy torpedóvetőt liftezzenek fel a fedélzetre), mekkora százalékban foglalkozzon a legénység a sérülések foltozásával, az ágyúk kezelésével vagy a víz szivattyúzásával, hogy csak párat említsek a látottakból. Nem mindegy továbbá az sem, hogy melyik oldalával közelít az áldozatához a romboló, mivel a fegyverrendszerek nem mindig „látnak rá" egy-egy területre – de a sikeres küzdelemhez az újratöltési időt is be kell számítani a támadások kitervelésekor.

Ellenfeleinknek Zero esélye van

Szétzúzzuk az imperialistákat!

Az engine

Panaszra nem lehet okom, bár a megjelenés távoli időpontja miatt (2005 nyara) még messze nem a végleges grafikát csodálhattam. Jól néz ki a játék, az egyik leglényegesebb pont, a víz abszolút rendben van. A csobbanások is szépek, a hadihajók és repülők jobban festenek, mint várná az ember egy olyan játékban, ahol egyszerre akár 35-40 egység is irthatja egymást adott pályán. A sérülésmodellezés is jelen van, sőt, embereket is látni az anyahajók fedélzetén rohangálni (főként, amikor valami gáz van). Sok jelenet esetében teljesen mozifilmes érzetet keltett Nyúl bemutató ténykedésének látványa, volt részünk épp hogy célt tévesztett torpedó kilövésében, illetve sikeresen a fedélzetre tesékelt bomba által keltett pánikban, az utolsó pillanatban felkapott bombázó adrenalinpumpáló hatásával együtt. A legszebbek mégis a klasszikus repülőgép-támadások, mikor az amerikai vadászgépek a japán Zerók tengerével szemben folyamatos fordulóharcot vívnak, miközben a vízfelszínről állandó támogatásban és támadásban részesülnek. Az biztos, hogy a játék PC-n fog a legjobban kinézni, ez vitathatatlan a hardverben rejlő képességek miatt.

Végítélet

Mindent egybevetve abszolút pozitív érzésekkel távoztam a Mithistől, nem kellett sokat beszélnie Nyúlnak, amit mutatott, az elárult mindent a projektről, úgyhogy mindenképpen érdemes lesz meglesni majd a kész változatot jövőre. A multiplayer opció szinte adja magát, egyedül ez volt az a terület, amiről Nyúl nem beszélhetett annyira szabadon, mint szerettük volna (nyugi, lesz multi, csak egyelőre még titkosak a részletek). Nem keseredtem el, tisztán látszik, hogy a Midway meglehetősen jó többjátékos móddal rendelkezhet majd, hosszabb élettartamot és élvezhetőséget adva a játéknak az egyszemélyes kampányok mellett. A teljesen új megoldások, a stratégia-akció keverék új stílust teremthet, igen nagy esély van rá, hogy a Battlestationsből sorozat válik; elvégre voltak még a XX. században parázs tengeri ütközetek, tengeri frontok... Várjuk szeretettel!

-=Flatline=-

\+ Remek grafikájú, stílust alapító játékról van szó, mely már most igen izgalmas csatározásokat tesz lehetővé.

– A multiról még nem tudunk semmit, reméhetőleg nem okoznak csalódást ezen a téren a fejlesztők.

Összességében:

A stratégiázás és az akcióelemek keverése remekül működik, ráadásul olyan könnyen irányítható, mintha csak egy klasszikus RTS-ről lenne szó.

Battlestations: Midway interjú

PC Guru: Számunkra csak a mostani látogatás alkalmával derült ki, milyen stílusú a játék, sokáig nem volt arról semmi információ, hogy stratégiai- vagy akciójáték lesz-e a Midway. Direkt titkolóztatok, vagy a játék ment át nagy fejlődésen a kezdeti idők óta?
Nyulászi Zsolt: Tulajdonképpen mindkét dolog igaz. A Midway még most is elsősorban stratégiai játék, de eltávolítottunk belőle mindent, ami csak megszállott RTS-rajongóknak tetszett, másokat inkább zavart vagy untatott. Az eredmény egy új játékstílus, mi akció-stratégiának hívjuk. Úgy irányíthatod egységeidet, mint egy RTS-ben, de bármikor átveheted az irányítást az adott repülő vagy hajó felett – a Midway olyan játék, amilyennek szeretnéd.

PC Guru: Hallottunk egy pletykát, miszerint a Midway ötlete még az Imperium Galactica 3 fejlesztésének korai időszakában merült fel, igaz ez?
Nyulászi Zsolt: Szép kis pletyka... Ráadásul nincs is messze az igazságtól. Az alapötlet a fürdőszobában született – ahonnan minden nagy ötlet származik. Ez már több mint két éve volt, az IG3 idején, ez igaz. Persze azóta tulajdonképpen minden megváltozott, csak a játék magja maradt ugyanaz: a második világháborús tengeri csaták modellezése.

PC Guru: Megtörtént csatákat is feldolgoztatok? Ha igen, akkor ezekben az egységek száma is a valóságot tükrözi?
Nyulászi Zsolt: Természetesen vannak megtörtént – ám újrairható – csatáink, és vannak kitalált ütközetek is. Mindkettőt szükségesnek érezzük a jó világháborús játékhoz. Az egységek száma sokszor valós, néhány helyen ezen csökkentenünk kellett, mert a játékos egyszerűen nem tudna egy időben annyi hajót és repülőt irányítani.

PC Guru: Mikor kezdődik a játék, és melyik időszakban van vége? Mi történik, ha a játékos a japán oldalt választja, és minden csatát megnyer?
Nyulászi Zsolt: A Battlestations: Midway a csendes-óceáni hadszíntér fél évét meséli el; azaz nagyjából az ott zajló háború felét. Természetesen Pearl Harbornál kezdünk, és a midwayi ütközet az utolsó, amely a háború egyik fordulópontja volt. Midway előtt Japán volt a támadó – és legtöbbször győztes – fél; Midwaynél viszont négy repülőgép-anyahajót veszítettek, és ezt már nem is sikerült kiheverniük. Mindkét kampány valódi eseményekre épül.

Az amerikaiak oldaláról eleinte csak kisebb ütközetekben diadalmaskodhatunk, végül Midwaynél bizonyíthatunk. Japán oldalról a hódító felet alakítjuk, és ha megnyerjük a midwayi összecsapást, megváltoztathatjuk a történelmet...

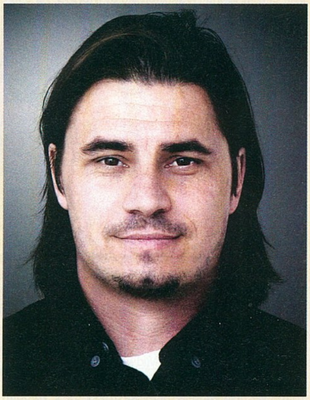
PC Guru: Mik a motor képességei? Mennyire erőssége például az időjárás megjelenítése?
Nyulászi Zsolt: Természetesen lesznek különböző időjárási effektek, ráadásul ezek nem csak látványosak, de a játékmenetre is kihatással vannak. A vad, trópusi záporok például csökkentik a látótávolságot, extrém esetben némelyik repülő fel sem tud szállni – ráadásul a hatalmas hullámok a célzást is megnehezítik.

PC Guru: Mennyi különböző egység van a játékban? Lesznek köztük igazi hadihajók is?
Nyulászi Zsolt: Rengeteg! Majdnem 50 hajófajta, több mint 20 repülő, és nagyjából 20 földi jármű lesz a játékban. Mindegyik pontos mása az igazinak: az eredeti tervrajzokat használtuk, egy kétméteres polcunk van tele e járművekről szóló könyvekkel. Ami a híres gépezeteket illeti, belőlük is sok lesz. A Yamato, a Yorktown, az Akagi... minden ismert japán és amerikai hajó le van modellezve, ráadásként néhány brit és holland hajónk is lesz, mint a Prince of Wales vagy a D'Reyuter.

PC Guru: A kampányok egymás után következő pályákat jelentenek, vagy lesz mélyebb történet is?
Nyulászi Zsolt: Lesz történet, mindkét oldalról. Az amerikai oldalon egy Henry Walker nevű fiatal tiszt bőrébe bújhatunk, ahogy emelkedik a ranglétrán. Japán oldalon minden másként alakul, ám erről egyelőre még nem szeretnék beszélni; csak annyit mondanék, hogy a legendás Hét szamuráj című film nagy inspiráció volt hozzá... Összesen egyébként 18 küldetés lesz a két történetben (11 amerikai és 7 japán), ezeken felül pedig több különálló, nem túl összetett, de igen nehéz missziót is készítünk. Minden küldetés más térképen játszódik, melyek akár 20*20 mérföldesek is lehetnek.

PC Guru: Mesélj a multiplayer módokról! Hányan lehet játszani, és mennyire lehet konfigurálni az összecsapásokat? Lesz kooperatív mód? Ha igen, hogy oszlik meg a játékosok között az irányítás? És mi lesz a...
Nyulászi Zsolt: Állj-állj-állj! Sajnos a multiplayerről nem beszélhetek, legalábbis egyelőre nem. Na jó, itt egy kis információmorzsa, csak nektek: lesz a játékban multiplayer ☺.

PC Guru: El tudjátok képzelni, hogy a Battlestations is olyan sorozattá válhasson az SCi-nél, mint amilyen a Conflict-széria?
Nyulászi Zsolt: Erről őket kellene megkérdezni... de személy szerint úgy gondolom, és remélem, hogy igen, bennünk is van legalább annyi lehetőség.



Nyulászi Zsolt alias -nyúl-

A M.A.G.U.S. és Codex szerepjátékok alkotója a Mithis Entertainmentnél a kreatív igazgató szerepét tölti be – valahogy úgy, ahogy Miyamoto a Nintendónál, vagy Molyneux a Lionheadnél, azaz a cégnél készülő összes játék designjába belefolyik, összehangolja, és felügyeli őket. Mellesleg Dale Avery néven elismert sci-fi író (bár sajnos elég rég jelent meg utoljára regénye), és stratégia-szakértő külsős cikkíró a PC Gurunál...

CD GALAXIS

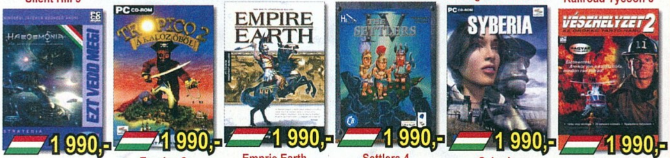
PC JÁTÉKOK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ŐSZI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!

Warhammer: Dawn of War | Star Wars Battlefront | Sims 2 | FIFA 2005

CoD United Offensive | Rome Total War | Half-Life 2 Előrendelési akció | NBA 2005 | Total Club Manager 2005

Silent Hill 3 | Sacred | Midnight Club 2 | Neverwinter Nights Deluxe | Stronghold Crusader | Railroad Tycoon 3



Haegemonia | Tropico 2 | Emprie Earth | Settlers 4 | Syberia | Vészhelyzet 2

1848*	Jön
Acélszív	2 990
Afrika Korps vs D Rats	3 990
Age of Empires Gold	2 490
Age of Empires 2	5 990
Age of Mythology	6 990
Age of Wonders Sh. M.	4 990
Aliens vs Predator Gold	1 690
Aliens vs Predator 2	1 990
Aliens vs P2 Primal Hunt	1 990
Anno 1503	3 990
Antant	2 990
Athens 2004	9 990
Atlantis 2	1 990
Armies of Exigo*	11 990
Bandits	990
Battlefield 1942	3 990
Battlef. 1942 Anthology*	11 990
Battlefield Vietnam	11 990
Bázis a mélyben	1 990
Beyond Good & Evil	2 490
Bionicle	3 990
Black and White	3 990
Blitzkrieg:Burning Hor.	6 990
Blood Omen 2	1 990
Broken Sword 2	1 990
Broken Sword 3	3 990
Call of Duty Deluxe	12 990
Call of Duty United Off.	6 990
Capitalism 2	990
Championsh Manager 3	1 990
Chessmaster 9000	2 490
Chessmaster 10th Ed.	7 990
Civilization 3	3 990
Civilization 3 Conquests	2 990
Civilization 3 +két küld.*	5 990
Claw	1 990
Colin McRae Rally 3	2 490
Colin McRae Rally 4	4 990
Colin McRae R 2005 dvd	9 990
Commandos	1 990
Commandos Bey. Call of	1 990
Commandos 2	1 990
Cossacks	1 990
Cossacks Back To War	2 990
Counterstrike Cond Zero	6 990
CSI: Helyszínelők	2 490
D-Day	6 990
D-Day + Afrika Korps	8 990
Dead Man's Hand	4 990
Delta Force Land Warr.	1 990
Delta Force Black H. D	6 990
DF BHD Team Sabre	6 990
Desperados	1 990
Deus Ex	1 990
Diablo	1 690
Diablo 2 + Lord of Dest.	3 990
Die Hard Nakatomi Plaza	1 990
Disney játékok	990-től
Doom 3	9 990
Drakula 2	1 490
Dungeon Siege	2 490
Emperor: Battle for Dune	1 990
Emperor: Rise of M. K.	1 990
Empire Earth	1 990
Empire E. Art of Conq.	1 990
Enigma: Rising Tide	1 990
Enter The Matrix dvd	3 990
Europa Universalis	1 490
Far Cry	7 990
FIFA 2005	11 990
Fire Chief	1 990
Football Manager 2005*	Jön
Freedom Fighters	3 990
Fritz 7 Sakkszimulátor	4 990
Full Spectrum Warrior	7 990
Gangland	5 990
Gorky Zero	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Theft Auto 3	4 990
GTA Vice City	5 990
Ground Control 2	6 990
Gyűrűk Ura: Harc K-ért*	Jön
Haegemonia	1 990
Haegemonia Solon	1 990
Halálos álmok	3 990
Half-Life	1 990
Half-Life Generations	4 990
Half-Life 2* - előrendelve:	8 990
Hard Truck	2 990
Harry Potter 3 Azkaban	11 990
Harry Potter Kviddics	3 990
Heroes 3 Complete	1 990
Heroes 3 Essential (kieg)	1 990
Heroes of M & M 4	3 990
Heroes 4 Gathering St	2 990
Heroes 4 Winds of War	2 990
Heroes 4 + 2 küldetése	6 990
Hidden & Dangerous 2	4 990
Hitman 2	2 490
Hold hadművelet	1 490
Homeworld 2	4 990
Hotel Giant	1 990
Hulk	2 990
I of the Dragon	7 990
IGI 2	2 490
IL-2 Forgotten Battles	3 990
Imperium Galactica 2	990
Inkvizíció	1 990
Jagged Alliance 2 Gold	1 990
Jurassic Park O Genesis	1 990
Kelták királya	2 490
Knights of Honour	11 990
Knightshift	4 990
Knights & Merchants 2	1 990
Korea Forgotten conflict	2 990
Larry: Magna Cum Laude*	Jön
Légimentők	1 990
Légió	2 490
Lionheart	3 990
Lock On	2 490
Locomotion, C. Sawyer	7 990
Lord of the Rings (Viv.)	2 990
Lords of Everquest	2 990
Mafia	4 990
Manhunt	5 990
Mars: Letelepedés	990
Max Payne 2	5 990
MechWarrior 4	2 490
Medal of Honor	3 990
MoH War Chest*	11 990
MoH Pacific Assault*	Jön
Men of Valor*	9 990
Metal Gear Solid 2 S dvd	3 990
Midnight Club 2	3 990
Midtown Madness 2	2 490
Might and Magic 9	1 990
Morrowind	2 490
Morrowind csomag	7 990
Mortal Kombat 4	1 990
Myst Uru: Ages Beyond	2 490
Myst 4*	Jön
Nagy Balhé	990
Nagymester 2	990
NBA 2005*	11 990
Need for S Hot Pursuit 2	3 990
Need for Speed Underg. 2	Jön
Neverwinter Nights	3 990
N: Sh. of Undrentide	2 990
N: Hordes of Underdark	2 990
Neverwinter N. + 2 küld*	6 990
NHL 2005	11 990
No Man's Land	1 990
No One Lives Forever 2	2 990
NOLF: Contract JACK	3 990
Northland	1 990
Pacific Fighters*	Jön
Painkiller	4 990
Panzers	9 990
Paradise Cracked	990
Pharaoh + Cleopatra	1 990
Pirates (2004)*	Jön
Pirates of the Caribbean	2 490
Platoon	1 990
Pokoli Szomszédok	3 990
Pokoli Szomszédok 2	7 990
Port Royale	990
Port Royale 2*	6 990
Pro Evo. Soccer 3 dvd	4 990
Pro Evo. Soccer 4 dvd*	Jön
Pure Pinball	1 990
Railroad Tycoon 3	3 990
R. Six 3: Raven Shield	2 490
Rainbow Six 3 Gold	6 990
Richard Burns Rally	7 990
Rise of Nations	6 990
Robin Hood: Defender	1 990
Rollercoaster Tycoon 2	3 990
Roller.T. 2 +két küldet.*	5 990
Rollercoaster Tycoon 3*	Jön
Rome: Total War*	10 990
Roncsderby	2 490
Runaway	1 990
Sacred	4 990
Sárkány trónja	3 990
Schizm	990
Screamer 4x4	990
Seaworld Tycoon	2 990
Settlers 4	1 990
Settlers 4 + Kieg.+ Trójai	2 990
Silent Hill 2	3 990
Silent Hill 3 dvd	4 990
Silent Hill 4 dvd	9 990
Simpsons Hit & Run	2 990
Sim City 4	3 990
Sims + Livin' It Up	7 490
Sims Mega Deluxe*	11 990
Sims House Party	4 990
Sims Hot Date	4 990
Sims On Holiday	4 990
Sims Unleashed	7 490
Sims Superstar	7 490
Sims Abrakadabra	7 490
Sims 2	12 990
Singles	7 990
Soldier of Fortune 2gold	3 990
Soldiers: Heroes WW II	9 990
Soul Reaver 2	1 990
Space Hack*	7 990
Spellforce	5 990
Spellf Breath of Winter	6 990
Spells of Gold	990
Spiderman The Movie 2	9 990
Splinter Cell	2 490
State of Emergency	1 990
Starcraft és Brood War	1 990
Star Trek: Armada	1 990
Star Wars Racer	3 990
SW: Battlefront	10 990
SW: Galaxies J to Lsp.*	Jön
SW: Jedi Knight Gold	3 990
SW: JK Jedi Outcast	3 990
SW: KOTOR	6 990
SW: Phantom Menace	3 990
SW: Rogue Squadron	3 990
SW: X-Wing Alliance	3 990
SW: X-Wing Collector	3 990
Stronghold Crusader	3 990
Sudden Strike 2	2 990
S.W.I.N.E.	1 990
Syberia	1 990
Syberia 2*	6 990
Terminator 3	1 990
Thief 3 dvd	9 990
Thing	1 990
TOCA Race Driver	2 490
TOCA Race Driver 2 dvd	9 990
Tomb Raider Chronicles	1 990
Tony Hawk Pro Skater 2	1 990
Tortuga	1 990
Total Club Man. 2005	11 990
Trackmania	3 990
Traffic Giant Gold	990
Transport Giant*	7 990
Tropico 2 - Kalóz öböl	1 990
True Crime	9 990
Tyúkvadászat 2	990
UFO Aftermath	2 990
Unreal Tournam 2003	3 990
Unreal Tournam 2004	10 990
Vészhelyzet 2	1 990
Vietcong	3 990
War and Peace	990
War of the Ring	3 990
Warcraft 3	3 990
Warcraft 3 Frozen throne	3 990
Warhammer Dawn of W.	10 990
Warlords 4	3 990
Worms 2	1 990
WW II Frontline Comm.	1 990
World War III	990
XPand Rally	7 990
XIII	6 990
Zeus+Poseidon	1 990

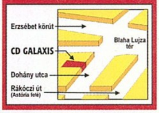
Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933,
352-1250, 352-1253

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: 10-13h



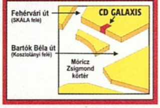
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606,
361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek: 10-18h
Szombat: zárva



Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

Internet Áruház!

Minden nap: 0-24h

PC játékok
Playstation 1 és 2,
XBOX, GCube és GBA
játékok és kiegészítők
PC multimédia programok
DVD filmek
Könyvek (Sci-fi, fantasy ...)

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Már előrendelhető – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / [magyar zászló]: magyar nyelvű játékok – KÉK: kiemelt termékcsoport

A következő felvonás

The Elder Scrolls 4: Oblivion

fejlesztő bethesda **kiadó** bethesda **web** www.elderscrolls.com

i **A '86-ban alakult marylandi székhelyű Bethesda Softworks egyaránt foglalkozik játékfejlesztéssel, és saját, valamint külsős fejlesztőik játékainak kiadásával. Leginkább szerepjátékaikról ismertek. Jelenleg az Oblivion mellett a Fallout 3-at készíti a csapat, de ők a kiadói az igencsak ígéretes Call of Cthulhunak is.**

Az egész az idei E3-on kezdődött. Éppen túl voltunk a remek Call of Cthulhu prezentációján, amikor ismerős arcot pillantottunk meg a Bethesda standon. Pete Hines a PC Guru régi jó barátja, és a Bethesda egyik fő marketingese. Utóbbi minőségében rögtön a Morrowind esetleges folytatásáról kezdtük faggatni, de csak annyit sikerült belőle kiszedni, hogy „igen, készül valami, fél éven belül lesz hivatalos bejelentés". Nos, ez meg is történt, a világ legjelentősebb játékmagazinja, az amerikai Game Informer októberi száma címlapon hozta a nagy hírt: jön az Elder Scrolls sorozat negyedik epizódja, az Oblivion; minden idők leggyönyörűbb szerepjátéka. Mivel a PC Guru még sajnos még nem tud kétmillió olvasót felmutatni, mint a Game Informer, így utánuk, „csak" másodikként a világon számolhatunk be nektek a XXI. század RPG-sztárjáról...

Régi és új

Új kalandjaink a Birodalom fővárosában, Cyrodiilban, illetve a várost körülvevő provinciában zajlanak. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: buja esőerdők, merészen a magasba ívelő hegyek, kisebb-nagyobb falvak, és folyóvizek dögivel. Magáról a bejárható terep nagyságáról egymásnak ellentmondó információk keringenek netszerte – de erről nemsokára úgyis megkérdezzük a legilletékesebbet, Pete-et.

Maga a szerepjáték-rendszer a Morrowindben már bevált alapokra épül, csak apróbb finomításokkal, bővítésekkel nő túl rajta. A karakter alaptulajdonságai, a felvehető és fejleszthető képzettségek rendszere, a tapasztalatszerzés és szintlépés mind a régi módit követi. A varázslás is nagyjából a régi: a mágia hat osztályba sorolódik (pusztítás, átalakítás, helyreállítás, illúzió, idézés és misztícizmus), mi pedig a különféle típusú varázsigéket szabadon kevergetve alkothatjuk meg saját varázslatainkat, és kotyvaszthatunk privát varázsitalokat. Emellett megmaradt a vérbeli RPG-rajongók kedvence, a karakter papírbaba-szerű öltöztetésének lehetősége is. Újdonság, hogy használhatunk hátasállatokat, amik nem csak a közlekedést gyorsítják meg, de igazi lovaghoz illő harcokat zavarhatunk le lóhátról.

Az Elder Scrolls sorozat igazi védjegye mindig is az élő, hiteles világ volt, ezernyi nem-játékos karakterrel benépesítve. Az „ezernyi"-t most szó szerint tessék érteni, az Oblivionban ugyanis kicsivel több, mint ezer, egyedi kinézettel (!) tulajdonságokkal és célokkal bíró NPC lesz majd. Ez számszerűleg valamivel alacsonyabb, mint a Morrowind hasonló adata, viszont ezeket a karaktereket a játékban valaha látott legfejlettebb mesterséges intelligencia (a Bethesda szerint legalábbis), a Radiant vezérli. Ez gondoskodik arról, hogy az NPC-k igazi életet éljenek, olyan rendszert létrehozva, ami a játékos beavatkozása nélkül is tökéletesen működik. Lesznek sima dolgozó NPC-k, kalandozók, kereskedők, katonák, de még tolvajok is. Mindenki, akivel csak összefuthat az ember, az utolsó városi őrtől az utcasarki kolduson át a fegyverbolt eladójáig, napi 24 órában, heti hét napon át végigkövethető életet él, nem csak annyi a szerepe, hogy várja, hogy a játékos hozzászóljon. Rajtuk kívül kb. 40 -féle szörny népesíti be Cyrodiil vidékét, régi ismerősök, és új rusnyaságok egyaránt (a fejlesztők különös előszeretettel emlegetik a daedra néven futó, sárkányszerű lényeket...). A fejlett grafikus motornak hála, a karakterek kifejező mimikával rendelkeznek, néha elég csak rájuk nézni, hogy tudjuk, hányadán is állunk velük. Persze emellett rengeteg beszélgetés, illetve könyvtárnyi elolvasható jegyzet, és könyv (ez is igazi Elder Scrolls hagyomány!) lesz a játékban.

> **"Elsőként a grafika nyűgözi le az embert az Oblivion láttán, de minden összetevője fantasztikusnak ígérkezik"**

Most megkeressük Szilszakállt

A történetet (az Elder Scrolls sorozatban már nem először) börtönben sínylődő rabként kezdjük. Míg mi a tömlöc vendégszeretetét élvezzük, a jelenlegi császár, VII. Uriel Septim ellen merénylet készülődik. A császárnak rövid időre sikerül elmenekülnie az orgyilkos elől, éppen a várbörtönbe. A káoszban sikerül megszöknünk, sőt, hirtelen feltámadt igazságérzetünktől vezérelve, egy halott őr fegyverét megkaparintva a merénylőt is el tudjuk tenni láb alól. A császárt azonban nem sikerül megmenteni: a halálos sebet kapott uralkodó utolsó erejével nekünk adja a legendás ereklyét, a Királyok Amulettjét, és szent küldetéssel bíz meg: zárjuk be a Feledés Kapuját, vagy az egész Birodalom sorsa megpecsételődik... Innentől kezdve magunkra maradunk a kérdéseinkkel: mi ez a Kapu, hol van, ki és miért nyitotta ki, és hogyan lehet bezárni?

Élővilág

A fő sztorivonal mellett – ahogy azt a sorozatban megszokhattuk – ijesztő mennyiségű mellékes történetszál és elvállalható küldetés áll az egyszeri kalandor rendelkezésére. Csatlakozhatunk különféle szervezetekhez (egyelőre hat ilyenről tudunk: a harcosok, a varázslók és a tolvajok céhe, valamint a Sötét Testvériség, a Kilenc Isten Temploma és az Aréna Szövetség), amik mind saját küldetésekkel bíznak meg, cserébe különféle előnyökhöz juttatnak. Akár egyszerre több szervezetbe is beléphetünk – persze okozhat némi problémát, ha épp egymással ellentétes feladatokat adnak, de hát úgy szép az élet, ha zajlik...

Azt kell mondanunk, egy ilyen kép megpillantása után még a Doom 3 engine is szürkének, gyengének tűnik

A harc megvalósítása óriási változásokon ment keresztül: első ránézésre olyan, mintha nem is RPG, hanem valami fantasy környezetű FPS előtt ülne az ember. Persze nem kizárólag az ügyességünkön áll a győzelem: a csapások sebzésének nagyságát a fegyverünk minősége, az erőnk és egyéb tulajdonságaink, a támadás típusa, illetve az ellenfél páncélzata, tulajdonságai és védekező manőverei határozzák meg. A küzdelem véres, kegyetlen és rémisztően valósághű, emellett heroikus: a fejlesztők a Rettenhetetlen és a Gyűrűk ura harci jeleneteinek keverékeként jellemzik. Az irányítás elég egyszerűnek ígérkezik: van egy gombunk a támadásra, és egy a védekezésre – ha a gomb lenyomásával egy időben valamilyen mozgást is végzünk, azzal hozhatjuk elő a speciális manővereket és kombókat. Fegyverarzenálunkat különféle kardok, balták, buzogányok, törők és íjak széles választékából állíthatjuk össze (ez az öt kategória jelenti egyben a fejleszthető harci képzettségeket is).

Minden épületet körbejárhatunk...

...és be is mehetünk

A képekre pillantva gondolom mindenki számára egyértelmű: az Oblivion a legszebb RPG, amit valaha láthattunk. A látványt saját motor jeleníti meg, amibe beépítették a Havok fizikai engine-t is a biztonság kedvéért. A nézet lehet first person, vagy third person, kinek mi tetszik.

A Morrowind a hosszú távú sikerét – ahogy manapság szinte minden játék, ami nem Sims –könnyű modolhatóságának köszönhette. Ezt az irányvonalat követi az Oblivion is. A vadonatúj pályaszerkesztő (amit természetesen mellékelni fognak a játékhoz) hihetetlen mértékben megkönnyíti a designer feladatát. Egy erdő létrehozásához elég például megadni pár paramétert (milyen típusú a talaj, az éghajlat, mennyire öreg az erdő, milyen fafajtákat szeretnénk bele stb.), s ebből a program legenerálja a tájat domborzattal, fákkal, aljnövényzettel, ösvényekkel, élővilággal...

Várni, csak várni...

Mivel a játék a PC mellett Xbox 2-re és PlayStation 3-ra is készül, a megjelenéssel mindenképpen ki kell várnunk a következő generációs konzolok bemutatkozását. Ez legkorábban 2005 karácsonyán lehet esedékes... Szerepjáték-rajongók mindenesetre imádkozzanak sűrűn, hogy az Oblivion megjelenése ne essen egybe a többi RPG-nagyágyú (Baldur's Gate 3, Neverwinten Nights 2, Witcher, Dragon Age stb.) premierjével, mert akkor aztán végképp vége minden szabadidőnek és való világbéli elfoglaltságnak!

Hancu

+ A fantasztikus grafika mellett a forradalminak ígérkező AI az, amiért ennyire várjuk

– A Bethesda-játékok sokszor bugosak és rettentő a hardverigényük is – ezúttal tényleg megváltoznak?

Összességében:

Sokan mind a mai napig játszanak a Morrowinddel, az Oblivion pedig minden tekintetben felül fogja az múlni...

Valahol itt lesz Öreg néne és az őzikéje is - legalább lesz mit enni...

Mindenre fény derül

Most pedig következzen a beígért interjú Pete-tel (ami, ha minden jól megy, a fejlesztők első interjúja a világsajtóban az Oblivionnal kapcsolatban!)...

PC Guru: A Morrowind alapvetően PC-s játék volt, amit aztán konzolra is elkészítettetek. Az Oblivionnál ugyanez a helyzet, vagy fordult a kocka, és ezúttal a konzolok elsőbbséget élveznek?
Pete: Nem koncentrálunk egyetlen platformra sem, mindegyik verzió ugyanolyan figyelmet kap. A Morrowind PC-s és konzolos verzióinak készítése során rengeteg tapasztalatot szereztünk, így biztosak lehettek abban, hogy nem lesz a PC-s verzió „lebutítva" a konzolosok miatt, ahogy azok sem lesznek túlbonyolítva a PC-s miatt.

PC Guru: Vannak olyan újdonságok az Oblivionban, amiket eredetileg a Morrowindbe szántatok, de idő, vagy a megfelelő technika hiányában nem tudtátok akkor megvalósítani?
Pete: Inkább úgy fogalmaznék, hogy olyan dolgokat sikerült az Oblivionba beletennünk, amikről már az Elder Scrolls sorozat kezdetei óta álmodunk. Ilyen például az erdők megvalósítása, a Radiant AI rendszer, vagy a hátasállatok megvalósítása (igaz, ez a korábbi részekben már szerepelt). Utóbbi nem annyira technikai nehézségekbe ütközött, inkább sok játékegyensúlybeéli problémát okozott – de annyi rajongó kérte, hogy végül úgy döntöttünk, vállaljuk az ezzel járó többletmunkát, és beletesszük a pacikat a játékba.

PC Guru: Az NPC-k napi 24 órás „órarendjét" script fogja irányítani?
Pete: A designerek csak nagy vonalakban határozzák meg az NPC-k számára, hogy mik a napi teendőik, az alacsony szintű, konkrét döntéseket már az AI hozza meg számukra. Például az előre letárolt script megmondja egy NPC-nek, hogy délután kettőkor ebédeljen. Az AI érzékeli ezt a parancsot, majd a karakter aktuális helyzetétől, tulajdonságaitól, felszerelésétől, jellemétől és még ezernyi dologtól függően eldönti, hogy ezt hogyan oldja meg. Lehet, hogy kimegy a piacra kaját venni, lehet, hogy beül egy fogadóba, lehet hogy kimegy vadászni az erdőbe, lehet hogy belopódzik egy házba élelmet csenni...

PC Guru: Tesztként lenne egy kérdésünk: ha például megöljük egy bolt eladóját, a városiak továbbra is ott fognak sorban állni, hogy vásárolhassanak?
Pete: Hmmm, jó kérdés... Azt hiszem, ezt ki kell próbálnom! (Pete eltűnik, majd bő félóra múlva újra jelentkezik) Nos, az történt, hogy a gyengébb jellemű NPC-k, akik egyébként is hajlamosak a lopásra, rögtön lecsaptak az őrizetlen boltra, és mindent elvittek (nevet).

PC Guru: A játékos jellemére reagálnak a világ lakói? Ha gonoszak vagyunk, elszaladnak előlünk, míg ha jók, éljeneznek, és tapsolnak, ha meglátnak, mint mondjuk az Xboxos Fable-ben?
Pete: Igen, ez jó példa, bár az Oblivionban ennél azért jóval mélyebben ki vannak dolgozva az NPC-k reakciói a játékos karakterének cselekedetére. A grafikus motorba épített arcmimikarendszernek köszönhetően elég ránézni egy NPC-re, és rögtön látjuk, hogy barátságosan mosolyog ránk, vagy megrémül, ahogy felismer...

PC Guru: Úgy hallottuk, hogy a játékban bejárható terület kisebb lesz, mint a Morrowindben, de kidolgozottabb. Mégis mit takar ez a „kisebb", kb. hányadrésze lesz a játéktér a Morrowindénak?
Pete: A játéktér valójában kicsit nagyobb lesz a Morrowindénél, de a hátasállatok miatt jóval gyorsabban be lehet majd járni a területet.

PC Guru: A küldetések között lesznek véletlenszerűen generáltak is, vagy csak előre megírtak?
Pete: Az összes küldetés aprólékosan kidolgozott, kézzel készült, nem lesznek véletlenszerűen generált feladatok (egyes küldetésekben lehetnek véletlenszerű elemek, de nem ez lesz a jellemző).

PC Guru: Ha csak a fő sztoriszál küldetéseire koncentrálunk, milyen hosszú lesz az Oblivion a Morrowindhez képest?
Pete: A fő történetszálat mindenképpen feszesebb ritmusúra, pörgősebbre szeretnénk venni, mint a Morrowindé volt, így valamivel rövidebb is lesz a játékidő. Persze ez csak a központi küldetéseket jelenti, továbbra is száz órákban mérhető a játékidő, ha a játék minden küldetését teljesíted, és minden titkot felfedezel! Halkan jegyzem meg, a Morrowind hosszú játékidejében jelentős szerepet játszott a rengeteg utazás és ismétlődő rész, és főleg az ilyeneket igyekeztünk kivágni az Oblivionból.

Pete Hines, a Bethesda szóvivője

PC Guru: A játék eleji karaktergenerálásról eddig feltűnően titkolóztatok... Elárulnál nekünk valamit a játéknak erről a részéről?
Pete: Az összes klasszikus Elder Scrolls faj választható lesz, a karaktergenerálás azonban gyökeresen eltér a sorozat eddigi tagjaitól... Talán úgy lehetne a legjobban megfogalmazni, hogy a karakter elkészítését is végig kell majd játszanod, nem csupán kockadobálásról van szó – rendkívül továbbfejlesztettük a Morrowindben látott megoldást.

PC Guru: Az eddigi Elder Scrolls játékokban a kedvenc részünk a vámpírrá vagy vérfarkassá alakulás volt. Terveztek ilyesmit az Oblivionban is?
Pete: Erről egyelőre nem nyilatkozhatok. (mosolyog)

PC Guru: Mesélnél a minijátékokról, amik az Oblivionban szerepelnek először az Elder Scrolls sorozatban?
Pete: Szeretnénk a játék olyan részeit is szórakoztatóvá és izgalmassá tenni, amik eddig szimpla menüpontokon való kattintgatásokból álltak. Így az olyan akciókhoz, mint az NPC-k meggyőzése, az alkímia, a zárnyitás vagy a sérült páncélok megjavítása, minijátékokat készítünk. Persze a siker nemcsak a játékos ügyességén fog múlni, a minijátékok attól függően lesznek nehezek vagy könnyűek, hogy milyenek a játékos karakterének a tulajdonságai és képzettségei.

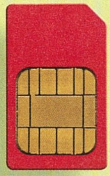
PC Guru: Azt is hallottuk, hogy a lopakodás és tolvajlás rendszerét teljesen átdolgozzátok...
Pete: Így van, ráadásul az új rendszerért nem kisebb név felel, mint Emil Pagliarulo, aki régebben a Thief-sorozaton dolgozott, tehát van már némi tapasztalata a témában.

PC Guru: A hátasunkat lehet sebezni, és akár el is pusztulhat harc közben? Hátasállatként csak lovak használhatók, vagy lesznek más lények is?
Pete: Igen, csak lovak; és igen, lehet őket sebezni és el is pusztulhatnak.

PC Guru: A grafika megdöbbentően szép, de milyen gépen fog ez élvezhető iramban futni...?
Pete: Hát, ismersz minket... Pontos specifikációkat még nem tudok mondani, mindenesetre az biztos, hogy a játék megjelenésének pillanatában elérhető legerősebb hardvereken fog igazán jól futni a játék. Mindazonáltal fontos célkitűzésünk, hogy az Oblivion a megjelenésekor ne számítson annyira magas hardverigényű játéknak, mint a Morrowind a maga idején – és úgy gondolom, ezt a célt el is fogjuk érni.

PC Guru: El tudnál képzelni egy Elder Scrolls MMORPG-t?
Pete: Hogyne tudnék! Csak azt nem tudom elképzelni, hogy megcsináljuk...

A Budapest Bank bemutatja:



a világ legkisebb bankfiókját.

Budapest Mobilbank® Extra

Itt a Mobilbank® Extra! Egy olyan személyre szabott szolgáltatás, melynek segítségével éjjel-nappal, az Önnek legmegfelelőbb időben, bárhol átutalhat, lekérdezheti egyenlegét és figyelheti számlatranzakcióit is. Méghozzá a mobiltelefonjáról. A Mobilbank természetesen gondoskodik pénze biztonságáról is. Hiszen a szolgáltatást csak az Ön által megadott telefonszámra aktiváljuk, használatához pedig egyéni PIN kódra van szükség.
Lépjen be Ön is a világ legkisebb bankfiókjába.

Egy újabb Budapest Bank premier: az új Origo Extra számlacsomag most belépési díj- és havidíj-mentes Mobilbank® Extra szolgáltatással és kiemelten kedvező számlavezetési díjjal*. Minden új lakossági és vállalati ügyfelünknek.

A részletekről érdeklődjön a Budapest Bank fiókjaiban, a www.budapestbank.hu internetcímen vagy a Budapest TeleBank 06 (40) 477-777-es számán.

PANNON GSM Az élvonal.

BUDAPEST BANK

Csak a gondolat szab határt

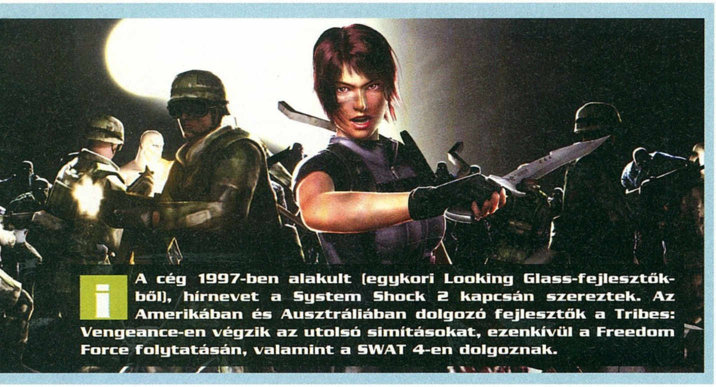
T··Mobile·

* A számlavezetési díj lakossági ügyfeleknek 80 Ft/hó; vállalati ügyfeleknek 450 Ft/hó a számlanyitást követő egy évig, a Mobilbank® Extra szolgáltatáshoz kapcsolódó díjkedvezmények a számlanyitást követő 6 hónapig érvényesek. A kedvezményes időszak lejártát követően a mindenkori aktuális Hirdetményben szereplő kondíciók kerülnek felszámításra. Az akció 2004. november 1-től december 31-ig tart.

Biohorrorra akadva

Bioshock

fejlesztő irrational games **kiadó** még nincs **web** még nincs



A cég 1997-ben alakult (egykori Looking Glass-fejlesztőkből), hírnevet a System Shock 2 kapcsán szereztek. Az Amerikában és Ausztráliában dolgozó fejlesztők a Tribes: Vengeance-en végzik az utolsó simításokat, ezenkívül a Freedom Force folytatásán, valamint a SWAT 4-en dolgoznak.

Kevés csődbement játékfejlesztő stúdióról mondható el, hogy igazságtalanul bukott el a versenyfutásban, ám a Looking Glass mindenképpen ide tartozik. Olyan zseniális játékokat alkottak, mint a Thief 1-2, a Flight Unlimited-sorozat, vagy éppen a System Shock. A cég kimúlása után tagjai többfelé vették az irányt, így szerencsétlen rajongók azt sem tudták, kitől követeljék a System Shock harmadik részét. Az Irrational Games megpróbálkozott néhányszor a licenc kicsikarásával az azt birtokló Electronic Artstól, de mindhiába – így hát előálltak egy csattanós válasszal, a BioShockkal.

Bio, mégsem egészséges

A BioShock jellegében hasonlít a legendás System Shock-sorozatra; akció és fejlődés, lopakodás és különleges képességek itt is főszereplők. Ha úgy tartja kedvünk, agresszíven átlövöldözhetjük magunkat a pályákon, netán csendben, saroktól sarokig lopakodva sunnyoghatunk a sötétben, esetleg intelligensen, a terepadottságokat kihasználva juthatunk tovább. Kalandunk egy titkos genetikai kutatólaborban veszi kezdetét, valamikor a XXI. század végén. A bázist foszladozó hullák tarkítják, az épület berendezése pedig százéves múltra utal. Csak később derül ki, hogy még a második világháború idején munkálkodott itt egy kutatócsoport, ám egy baleset miatt fel kellett hagyniuk a kutatással. Csak pár éve nyitották meg újra a komplexumot, ekkor bizarr, ismeretlen működésű bioeszközöket találtak a laborban.

> Noha a Looking Glasst már nem hozhatjuk vissza, talán egyszer valósággá válhat a System Shock 3. Az online petíciót a www.sshock2.com oldalon találjuk!

Evolúciós zsákutca?

Mindez persze még egy Resident Evil Lightra sem lenne elég – tudták ezt a fejlesztők is, ezért létrehoztak egy teljes egészében önfenntartó ökológiai rendszert a szörnyek részére. A komplexumot háromféle teremtmény telíti meg élettel: a drone-ok, a predatorok és a katonák.

A drone-ok a helyi konyhamalacok; csak járkálnak a bázison, s ha tetemre bukkannak, elfogyasztják, megemésztik, majd újrahasznosítható genetikai anyagot, plazmidot állítanak elő belőle. Ezzel szemben a predatorok nem érik be a dögevéssel, inkább a drone-ok leölésével szórakoznak. Ezt a kutatók nem engedhették meg, azért teremtették meg a szupererős katonákat, hogy a drone-ok védelmét biztosítsák. A különleges bio-trió nem feltétlenül fogja megnehezíteni a dolgunkat, épp ellenkezőleg, sokszor a segítségünkre lesznek, hiszen a felek ellenségeskedését bátran kihasználhatjuk. Egymásnak engedhetünk egy predatort és egy katonát, miközben mi titkon elslisszanunk; vagy az utunkban álló predator közelébe csalhatunk egy drone-t figyelemelterelés gyanánt. Mindez nem scriptek formájában fog megtörténni, a lények mindegyike ösztönei szerint viselkedik.

Biodopping

Ez a szisztéma természetesen többre hivatott a szörnyek kijátszásánál. A túlélés érdekében ugyanis a drone-ok géntartalékait megcsapolhatjuk, az általuk termelt plazmidot magunkba injekciózva új képességeket nyerhetünk. Sajnos részleteket nem árultak el az alkotók ezekről, egyelőre csak az biztos, hogy a szélsőséges hőmérséklet kibírására lesz plazmid-megoldás. A végtelenségig persze nem halmozhatjuk a plazmidokat, csak meghatározott számút vihetünk magunkkal, így kénytelenek leszünk néha egyet-egyet hátrahagyni.
A BioShock öt fegyvercsoportot különít el, többek között a pisztolyt, a shotgunt és a puskát. A többi FPS-sel ellentétben azonban nem egymás után kapjuk a fegyvereket, hanem azonnal megkapjuk mind az ötnek a prototípusát, amelyhez aztán különféle kiegészítőket, upgrade-eket találhatunk. Így például egyszerű puskánkat mesterlövészpuskává, netán rakéta- vagy gránátvetővé is alakíthatjuk!

A BioShock képi világáért az alaposan átdolgozott Unreal engine felel, melyben a legújabb shader- és fényeffektek gondoskodnak a csodáról, s, hogy mindezt valóban lássuk is, az új, rugalmasan állítható kezelőfelület fogja majd garantálni. Ilyen ígéretekben az ember hajlamos kételkedni, elvégre ennyi mindent képtelenségnek tűnik megvalósítani. A fejlesztők szerint azonban nem kell félnünk, a rengeteg tisztelettel és szeretettel készített BioShock méltó utóda lesz a legendás System Shocknak.

> **"Ha a fejlesztőknek lett volna pénze a jogok megvásárlásához, a programot System Shock 3-nak hívnák..."**

Puma

\+ Szinte teljes szabadságot nyújt, ráadásul egy működő ökológiai rendszerrel van felszerelve.

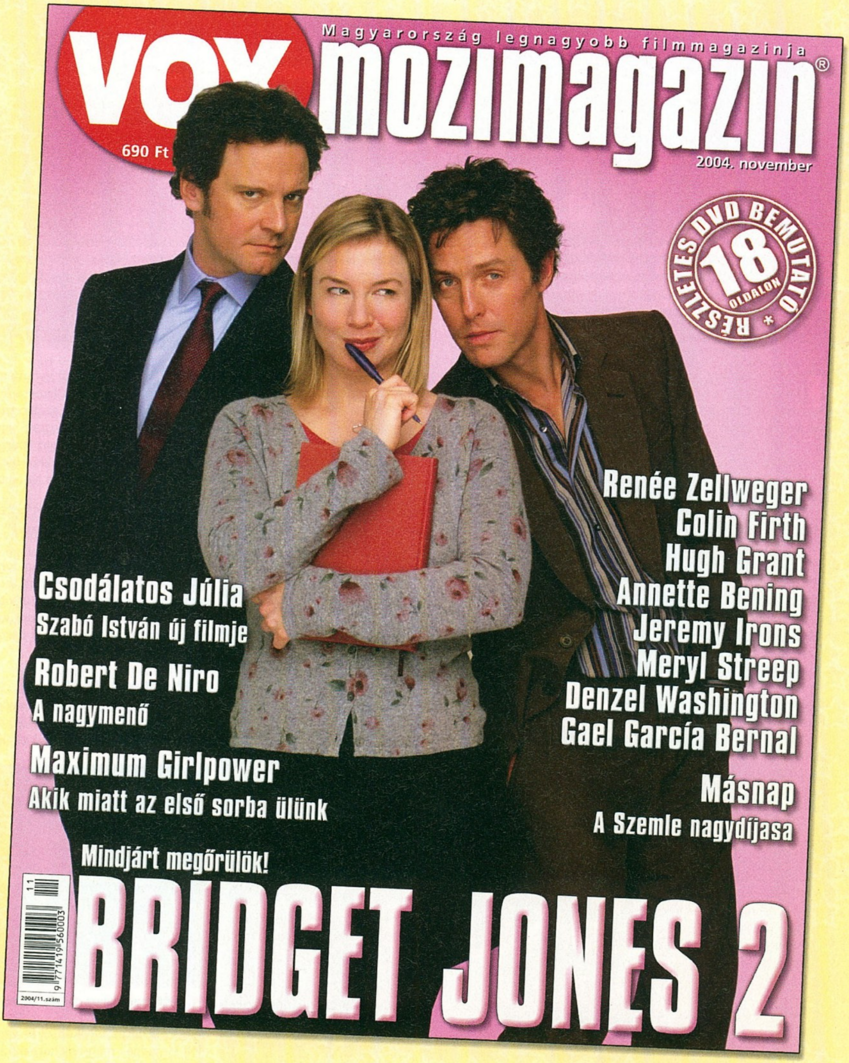
– Nagyon messze van még a megjelenés.

Összességében:

A BioShock megkísérli a lehetetlent: felülmúlni a System Shockot - csak reménykedni tudunk benne, hogy ez sikerülhet.

Étvágygerjesztő környezet

Megjelent a VOX mozimagazin® novemberi száma!



Keresse az újságárusoknál!

A bolygótörténelem első robotgyilkosának nyomában

American McGee's Scrapland

fejlesztő mercury steam entertainment **kiadó** deep silver **web** www.scrapland.com

i A Severance: Blade of Darknesst készítő Rebel Act Studios 2001 decemberében bezárta kapuit. Fél évvel később a korábban a folytatáson munkálkodó csapat túlnyomó része újfent összeállt, és néhány taggal kibővülve, új ötlettel a tarsolyukban megalakította a Mercury Steamet, továbbra is madridi székhellyel.

Minden néhány időegységgel ezelőtt kezdődött. A Külső Szektorokból indult hosszú űrutazás után, kicsattanó energiával vágtam neki Chimera aszteroidavárosa felfedezésének. Az idegen, organikus molekuláktól mentesítő átvizsgáláson hamar átjutottam, és a Csővasút egy objektívpillantás alatt új munkaadómhoz repített – ahol találkoztam Vele. Betty volt minden idők leggyönyörűbb alkotása, karcsú lábain megcsillant a fény, ragyogó mosolyától minden hajszálam vége felszikrázott, búgó hangja kellemesen bizsergette receptoraimat. Titkárnője után máris a Főnök előtt találtam magam, aki biztosított arról, hogy unalmas napjaim véget értek, és megkaptam tőle első újságírói megbízatásomat. Így kezdődött az én nagy kalandom. A nevem D-Tritus. Android vagyok.

Első találkozásom a Scraplanddel közel sem volt katartikusnak nevezhető; a képek alapján újabb középszerű játéknak tűnt, teletűzdelve keszekuszán kinéző robotokkal, mindez egy minden ízében mesterségességet sugárzó világba helyezve. Aztán az idők során egyre szebb lett, egyre érdekesebb dolgokat árultak el róla fejlesztői, s mindez oda vezetett, hogy a lelkesedésre mindig hajlamos sajtó elkezdte a jövő Grand Theft Autójaként emlegetni. Végül a Scrapland American McGee váratlan csatlakozásával végképp bekerült a közeljövő legígéretesebb megjelenései közé.

Kezdjük a talán legtöbbeket foglalkoztató kérdéssel: hogy kerül a képbe a GTA? A hasonlóság a kötetlen küldetés-végrehajtásban (akkor és úgy oldjuk meg az adott feladatot, amikor kedvünk van, egyébként szabadon tekereghetünk a városban), a külső nézetes irányításban, a vezethető járművek széles spektrumában (ezeket lopással is megszerezhetjük), és a többnyire scriptek nélküli, véletlenszerűen generált eseményekben rejlik, no és persze a fő történet mellett végrehajtható számos mellékfeladatban és minijátékban.

> ["Helyezzük át a GTA-t a távoli jövőbe, a brutalitást cseréljük ki humorra, és kész is van a Scrapland"]

Én, a robot

Adva van a robotokkal megspékelt világ, ahol az emberi tényező már évszázadok óta nem szerepel a problémák között. A gépek békés mindennapjaikat élik egy aszteroida felszínén, gyakorlatilag az öröklét boldogságában. Hiszen ha egyiküket baleset éri, a Great Database-nek (GDB) nevezett szuperszámítógép (ami a bolygó összes robotjának adatát tárolja) pár perc alatt újra előállítja a testet, és visszatölti bele a memóriát. A társadalom vegyes összetételű, és az átlag civilek mellett olyan klasszikus foglalkozásokat találhatunk a robotvilágban, mint a marcona rendőrök, a mindent tudó bankárok (érkezésünkkor már nevünkön szólítanak minket, alapos meglepetést okozva ezzel D-Tritusnak), vagy éppen a doktorok – de természetesen bűnözők is előfordulnak.

A játék három fő területen játszódik: a bolygó egyik felén található a robotok által épített Chimera városa, míg a másik oldalát a Scrapland névadójának számító hatalmas űrszeméttelep teszi ki. Ezen felül ott van még a bolygó körül keringő, félig elkészült Chimera-II űrállomás-gyűrű. Minden terület több szektorra oszlik, melyek között néhány hatalmas, gyors hajóval sem könnyen berepülhető is található (ipari, lakó, és kereskedelmi körzetek). No és akkor még a belső terekről nem is szóltunk; számos hajóparkoló áll rendelkezésre, ahonnan gyalogosan folytathatjuk utunkat, óriási épületeket járhatunk be, irodaházakat, bankokat, hangárokat, tévéstúdiót, szerkesztőségeket fedezhetünk fel, ráadásul ezek mindegyike egyedi kinézettel, lakókkal és berendezéssel rendelkezik.

A Piratesl-örökség

A népesség négy pártba csoportosul, ezekhez kapcsolódó viszonyunkat cselekedeteink határozzák meg, tehát mi dönthetjük el, kivel leszünk jóban. Például az utcákon cirkálva, ha a szemünk előtt támadnak meg egy kereskedőhajót, mi dönthetjük el, hogy félrenézünk és továbbrepülünk, esetleg segítünk a kalózoknak – felidegesítve ezzel a rendőrrobotokat –, bűbájos énünket elővéve megmentjük az ártatlant (ennek a kalózok nem örülnek túlzottan), vagy esetleg elhappoljuk a kaló-

Női testben sem könnyű az élet

Ezt az űrhajót a Warhammer 40 000-ből loptam

zok elől a zsákmányt, felidegesítve ezzel mindkét tábort. Ezek az alig-küldetések a fő sztorit nem befolyásolják, csak a többiek hozzáállását változtatják meg irányunkban. Szintén rajtunk áll, hogy egyes küldetéseket milyen módszerrel oldunk meg – esetenként meglepően nagy a szabadság! Persze mindig létezik könnyebb út, ami helyenként a nyílt sisakos harc, de néha a lopakodás és csendben támadás a célravezető módszer.

Coruscanti fogócska

„Ez a játék vicces!" – ez volt az első gondolatom, miután kipróbáltam a Scraplandet. A küldetés függvényében kétféle játékmód közül választhatunk: vagy hajónkkal repkedünk a szektorok között, vagy gyalogosan mászkálunk az épületek belsejében – illetve utazhatunk állomások között, a Csővasút segítségével. A repülési rész végtelenül egyszerű, amúgy Yager-módon akciódús, hangulatos harcokat vívhatunk a különféle épületek között cikázva, a merevítő rudakat és kábeleket kerülgetve, a mágnesalagutakban szédítően felgyorsulva, egy az Ötödik elem (vagy a Klónok támadása) városképét idéző forgalomban szlalomozva.

Összesen kilenc hajónk lehet (némelyik a Baljós árnyak fogataira hasonlít), ezeket több száz alkatrésszel fejleszthetjük motorerő, páncélzat és fegyverzet tekintetében, de el is adhatjuk őket, illetve újakat vehetünk helyettük, sőt lophatunk is ú-

Beolvadunk a környezetbe...

jabb járgányt magunknak. A hajók különféle teljesítményüknek köszönhetően eltérő gyorsulással és végsebességgel repülnek, és persze eltérőek a fegyver-elhelyezési pontok számában is. Szintén a repkedős rész képezi a multiplayer játékmód alapját, ahol egyelőre a szokásos (team) deathmatch és CTF módok szerepelnek.

Amikor a Rebel Act beadta a kulcsot, a fejlesztők egy része Mercury Steam néven dolgozott tovább, a másik felük pedig a Digital Legends nevet vette fel, és jelenleg egy Nightfall Dragons című, japán stílusú szerepjátékon dolgoznak.

Grand Theft Spacerocket, avagy ezt itt most azonnal ellopom

A Nagy Adatbázis legyen veled!

A gyalogos részt megfűszerezték egy érdekes ötlettel, ugyanis képesek vagyunk meghackelni a GDB-t, letöltve bármely robot kódját. Ezt a manővert terminálоknál tehetjük meg, vagy közvetlenül a robot mellé állva követhetjük el. A játék során összesen 15 felülírást fogunk végrehajtani, amivel nem csak külsőleg válunk hasonlóvá a kiválasztott egyedhez, de megkapjuk annak összes speciális képességét, ami különösen rendőrrobot esetében, vagy a kormányzó bőrébe bújva segíthet ki néhány problémásabb helyzetből. Utóbbi különleges képessége egyébként a politikai beszéd, amitől a hallgatóság azonnal álomba merül. A bankárok addig rázzák áldozatukat, míg hozzájutnak a pénzéhez, míg a hivatalnokok az időt lelassítva juthatnak el villámgyorsan egyik helyről a másikra...

Könnyen belátható, hogy ez igazán jó móka, mindössze két probléma van vele: egyrészt rettentő energiaigényes az átalakulás, és extra energiakapszulákat kell szereznünk hozzá (a rendőrhajók hajtóműve remek erre a célra, tehát sűrűn fogunk lövöldözni rájuk), másrészt abszolúte törvénytelen. Ha a rendőrök észrevesznek minket átalakult állapotban, azonnal riadót fújnak. Őket autentikus Metal Gear Solid-módszerrel tudjuk kikerülni, mivel a radarképernyőnkön látszik a felderítési hatósugaruk.

Gyilkos robotok?

A bolygó öt legfontosabb vezetője a kormányzó, a rendőrfőnök, a bankigazgató, az érsek és a – taataaaam! – főszerkesztő. Őket nézte ki célpontjául egy sorozatgyilkos, akinek első áldozata, Chimera Érseke egyben a „Történelem Első Robotgyilkosságának Áldozata" kétes értékű titulusával büszkélkedhet. Hogy mekkora a baj, az csak akkor derül ki, amikor a GDB megpróbálja visszaállítani az Érsek kódját, ám kiderül, hogy azt valaki törölte az adatbázisból, ezzel végérvényesen megölve őt. A bizonyítékok hihetetlen módon egy őrült organikus gyilkosra, más szóval emberre utalnak. Chimera eddig sem emberszerető lakossága ezek után hatványozott gyűlölettel gondol a humanoidokra, és mire végigküzdjük magunkat a hatvan küldetésen, meglehetős rettegés uralkodik el a civilek – és érthető módon a listán szereplő hatalmasságok – között.

A Jézuska hozza

Oly magával ragadó a történet és a Scrapland egész világa, hogy nem sok hely maradt a technikai aspektusok ismertetésére. Az ugyan még nem publikus, hogy milyen grafikai motor dorombol a játék alatt, de fantasztikus színeire, hangulatos tájaira, és gyengébb gépen is megfelelő teljesítményére nem lehet panasz – ráadásul már a béta is problémamentesen futott, és bónuszként pályaszerkesztőt is kapunk a játék mellé. A főmenüben hallható zene pedig igencsak magával ragadóra sikerült.

Mi is a Scrapland akkor voltaképpen? Ütős grafikával rendelkező, 3D-s környezetben játszódó, sci-fi akció-kaland, amiben kizárólag robotok szerepelnek, és a történet megismerésének vágya hajt előre minket, küldetésről küldetésre. Ugyanakkor bájos hebehurgyaságával, konzol jellegével, a Day of the Tentacle-t, vagy még inkább a Stupid Invaderst idéző mókás hangulatával néhány perc alatt képes megfogni, és magával ragadni minden játékost, legyen szó fiatalról vagy idősebbről.

JuliuS

American McGee szerepe

Túl azon, hogy American McGee a nevét adta a projekthez, executive producerként tevékenykedik a produkció körül. A lefordíthatatlan titulust leginkább bábáskodásként jellemezhetnénk, magában foglal ötletgyárosi, designeri és egy bizonyos mértékig pályaépítési szerepeket is. Annak ellenére, hogy az ex-id-s designer ennyire belefolyt a Scrapland elkészítésébe, a játék főként a Mercury Steam spanyol fejlesztőkből álló gárdájának szakértelmét dicséri.

+ Szép, színes, szélesvásznú világ, számos apró hangulatelemmel, mókás humorral, kellően baráti gépigénnyel.

– A poénok nagy részét csak angoltudás mellett fogjuk élvezni

Összességében:

Elképesztő gyorsasággal képes beszippantani a Scapland világa, és feltehetőleg el sem enged majd, míg végig nem játsszuk.

Pariah-t ritkító játék

Pariah

fejlesztő digital extremes **kiadó** hip interactive
web www.pariahgame.com

i A kanadai Digital Extremes neve napjainkra teljesen egybeforrt az Unreal-sorozattal, de az idősebbek még jól emlékezhetnek a '90-es évek elején indult, szép sikereket elért flipperjátékaikra is (Epic, Silverball, Extreme, Adventure). A 18 fős stáb a cég első, nem Unreal-világban játszódó FPS-én dolgozik.

1998-as megjelenésétől kezdve az Unreal-széria hatalmas csatában áll a konkurens Quake-játékokkal – hogy kettejük közül melyik jobb, ízlés kérdése, mindenesetre az eddig elért 9 milliós eladott összesített példányszám magáért beszél. A Digital Extremes ezúttal úgy döntött, hogy az aranytojást tojó Unreal-tyúkot megkerülve továbblép, és elkészít egy, a sorozattól független akciójátékot, amit hosszú hallgatás után először az E3-on mutattak be működés közben.

A sikerrecept

„Nem a legerősebb faj lesz a túlélő, nem is a legintelligensebb, hanem az, aki a leginkább képes az alkalmazkodásra." – ezzel a darwini idézettel indul a játék weboldala. A szentenciát megfogadva, számos játék összegyúrásából, azok legjobb tulajdonságainak ötvözetéből született meg a Pariah, méghozzá olyan sikeres turmixot alkotva végtermékként, hogy a játékkiállítások közönségét azonnal sikerült elbűvölnie. Hogyan érték el mindezt?

A Pariah lényegében markáns egyszemélyes résszel rendelkező FPS-ként jellemezhető, amit érdekes és változatos történettel szereltek fel. Mindezt a stabil alapot nyújtó Unreal technológiára ültették, megfűszerezték a korunk egyik legjobb játékának tartott Halo harcrendszerével, hangulatával, és megtöltötték annak legendás mesterséges intelligenciájára hasonlító gondolkodással rendelkező lényekkel. Végül mindezt megbolondították némi Deus Ex-szagú fejlődési és implant-rendszerrel, majd az egészet jól összerázták, aminek köszönhetően kellően fordulatos, cseppet sem egysíkú programot kaptak eredményül; legalábbis nagyon úgy néz ki a dolog.

Ráadásul, hogy semminemű kiadói korlátozástól, beleszólástól ne kelljen tartaniuk, és az örök mumus határidő-betartási követelésektől is megszabaduljanak, valamint biztosítsák a kellően hangsúlyos marketingkampányt, a Digital Extremes nem volt rest szakítani – ezen egyetlen játék erejéig – eddigi kiadójával, az Atarival, és leszerződött egy kicsi, ám teljes mellszélességgel a projekt mellett álló céggel (hiszen itt ez lesz a legfontosabb játék). Pontosabban cégekkel, hiszen Amerikában a Groove Games, míg Európában a Hip Interactive forgalmazza majd a játékot. Ígéretük szerint semmiféle kötelező megjelenési dátum nincs, csak akkor adják ki a Pariah-t, amikor az már tökéletes (ezt mondjuk hallottuk már néhány játékkal kapcsolatban...). Az információk jelen állása szerint 2005. márciusi megjelenésre számíthatunk.

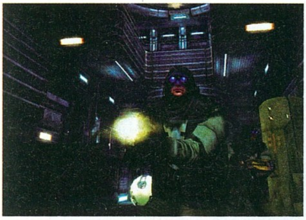
> ["Túl fogod élni? – a közel három éve a munkapadon lévő játék találó mottója a Darwin-idézetre utal."]

Az Unreal-tészta

Nézzük részletesebben, mit is főznek a Pariah-konyhában! A móka alapját a 2004-es Unreal Tournament motorjának alaposan átdolgozott, optimalizált változata képzi, Havok fizikai motorral, tovább csinosított bump mapping eljárással, és

"Kocsiba be, ablakot le..."

Az esélyek ellenünk szólnak



■ Háborús divat a kék szemüveg

■ Akció mindenütt - mintha csak a Haloban lennénk...

még néhány be nem jelentett technológiai újítással. Ez fantasztikus látványvilágot ígér, és a képeket elnézve láthatjátok is, hogy ezen a területen a Pariah nem fog szégyent vallani. A talán kissé rikító színekkel operáló, hatalmas külső és belső helyszíneket felvonultató pályák láttán jóleső Far Cry, de még inkább Halo déjà vu vesz rajtunk erőt – és ez, mondanom sem kell, egyáltalán nem hátrány. Apropó pályák! A játék nagyjából háromnegyed része külső helyszíneken játszódik majd, ez némi kárpótlást jelenthet a Doom 3 lélekölően szűk, zárt szinterei után.

A Halo-szósz

A másik lényeges összetevő, ami a játék zamatát nagy részben meghatározza: valljuk be, mintha a pályák jellegét, felépítését, a tájak külalakját, de még inkább az egységeket és járműveket egy az egyben átemelték volna a Bungie remekművéből. Persze mondhatjuk, hogy ha már lopás, azt innen érdemes leginkább, de ez már szemet bántóan nyilvánvaló. Mindegy, ez legyen a Microsoft jogászainak gondja, mi mindenesetre örömmel vetjük be magunkat a Warthogok… illetve bocsánat, szóval a Bogie buggyk kormánya mögé, vagy pattanunk fel a hátsó ülésre telepített gépágyúhoz. De lesz itt még háromkerekű felderítő, nehézpáncéllal bevont tank, miegymás – mindegyikük alvázig rombolható formában.

Van azonban valami, ami mellett eltörpülnek a járművek hasonlóságai, az egységek kínos egyezősége és a táj stílusának klónozása: a Pariah-ban szereplő mesterséges intelligencia méltó párja a Halónak, ez pedig nagyon jó hír, hiszen utóbbi mai napig etalonnak számít ilyen téren. Ellenfeleink gyorsak, maximálisan kihasználják a terep adta fedezékeket, ha úgy adódik, egymást is biztosítják, akcióikat összehangolják. Észreveszik, sőt megvizsgálják halott társaikat, az épületen belüli őrök pedig a legritkább esetben rontanak ránk amolyan „hanszólósan", első útjuk sokkal inkább a riasztó gombja felé vezet, illetve társaikat bevárva szívesen alkalmazzák a bekerítés sunyi, ám célravezető módszerét is.

Csipetnyi Half-Life-fűszer

Mivel elsődlegesen az egyszemélyes módra koncentráló játékról van szó, a Half-Life-hoz hasonlóan igen fontos szerep jut a történetnek. Hősünket Jack Masonnek hívják, foglalkozását tekintve orvos, és épp a Karina nevű, idegen vírussal megfertőzött fogolynő szállítását hajtja végre a Föld egyik börtönvárosa felé, amikor beüt a krach. Űrhajójuk a leszállás előtt nem sokkal balesetet szenved, és ők ketten a börtönblokk kellős közepén találják magukat. Szerencsére a doki képzett fegyverforgató (vagyis az lesz általunk), és orvosi képességeit is remekül képes kamatoztatni – magyarán gyógyíthatjuk társainkat, és önmagunkat egyaránt. A járművezetés is kellően hangsúlyosan jelenik meg: olykor hatalmas, kifejezetten autós pályákon kell repesztenünk, máskor meg szűk kanyonokban repülve, leszállóegységek fedélzetén kell szórnunk az áldást ellenfeleink fejére.

Félmaréknyi Deus Ex-reszelék

Ha ennyiből állna a játék, tisztességes iparos munkának definiálhatnánk, ám az összképet jelentősen megbolondítja egy remek ötlet: a Deus Exből ismerős beültetési és fegyverfejlesztési rendszer integrálása. Ez a gyakorlatban úgy fest, hogy legyőzött ellenfeleink után WECS pontokat (Weapon Energy Cores) kapunk, amit tárgyaink fejlesztésére (új lövési módok, nagyobb tűzerő), vagy képességeink bővítésére (gyorsabb haladás, pontosabb célzás) használhatunk fel. Könnyen belátható, hogy ennek multiban lesz igazán nagy jelentősége, amikor csapatunk egyes tagjai ténylegesen specializálódhatnak, kiemelt szinten végezve a betanult feladatokat (pl. orvosi tudásunk fejlesztésekkel jelentősen javul gyógyító és regeneráló képességünk).

Végül az UT2004-desszert

Ha már a multit említettük: a leginkább az Unreal Tournamenthez hasonlító játékrész a standard CTF és deathmatch mellett új módokat (siege, és frontline assault), és teljes értékű, egyszerűen kezelhető Unreal-editort tartalmaz (utóbbinak közvetlenül a mod-közösség tagjai, közvetve viszont mindannyian örülhetünk). A MAP (Make and Play) szerkesztőt láthatta működés közben mindenki, aki letöltötte a netszerte megtalálható videóbeszámolót (itt egyébként szerepel a korábban említett, feltehetőleg klasszikussá váló kanyonrepülős ütközet is), lényegében egy egyszerű stratégiai játék kezelőfelületén állíthatjuk be a nekünk tetsző térképet, terepet, bázisokat, egyéb épületeket, majd könnyedén tetszésünk szerint textúrázhatjuk ezeket.

Tálalás

Összegezve az eddig elhangzottakat, a Pariah-nak minden esélye megvan, hogy 2005 egyik első nagy sikere lehessen. A játék kellően változatos, és a sokrétű fejlesztési lehetőségek remekül feldobják az amúgy is nagyszerűnek ígérkező hangulatot. A történetre sem lehet egyelőre panaszunk, és amit az AI-val művelnek a fiúk, az kifejezetten szenzációsnak ígérkezik. De vajon a borzasztóan erős karácsonyi szezon után elég lesz-e mindez arra, hogy a Pariah valóban a jövő év első nagy dobásává válhasson? Pár hónap, és kiderül…

JuliuS

eZmegaZ

Digital Extremes + Unreal + Halo = Pariah

?

A Pariah mellett a Digital Extremes másik készülő játéka a Dark Sector, mely eredetileg online multiplayer FPS-űrszimulátor hibrid lett volna – a mostani tervek szerint viszont egy külső nézetes sci-fi akciójáték lesz Xbox 2-re és PS3-ra.

\+ Alaposan kidolgozott történetet, újszerű upgrade-rendszert, remek AI-t és az UT 2004 motor biztosította csodaszép grafikát várhatunk.

– Vajon pár hónappal a Half-Life 2 után elég lesz-e mindez?

Összességében:

Minden jel kedvező, és a Digital Extremes csapatában ez idáig sosem kellett csalódnunk.

Command & Conquer 3 interjú

A játékvilág egyik legnagyobb rejtélye a Command & Conquer igazi harmadik része, a már több mint öt éve bejelentett Tiberian Twilight. Elvileg ez a játék zárná le a C&C-univerzum történetét, az eddigi legnagyobb küzdelemeket nyújtva a NOD és a GDI erői között. Néha felbukkannak pletykák, miszerint valahol az EA bunkereiben készül a játék, ám eddig úgy tűnt, ez csak a reménykedő rajongók vágya, nem a valóság. Nemrégiben azonban napvilágra került néhány kép a Tiberium Twilightból! Mivel rengeteg tehetséges és sok fantáziával megáldott ember lézeng az interneten, utánajártunk, hogy a képek tényleg a fejlesztés alatt álló játékból származnak-e – így jutottunk el egy magyar származású, Amerikában élő grafikushoz, Thomas Szakolczayhoz, aki dolgozott a játékon, és rengeteg dolgot elárult róla...

PC Guru: Kérlek mesélj magadról, hogy kerültél Amerikába?
Thomas: A nevem Thomas A. Szakolczay (innen a becenevem, TAS), 24 éves vagyok, és a Gray Matternél dolgozom vezető grafikusként. Amerikában születtem, és itt is nőttem fel, de teljesen magyar gyártmányú vagyok (nevet)! Imádok rajzolni, a legelső emlékeim is az akciófiguráim lerajzolásához kötődnek. Amikor megjelent a NES, a Nintendo első konzolja, azonnal tudtam, hogy a játékvilágban akarok dolgozni.

Az egyetlen kép a 2001-es C&C3-ból

PC Guru: Hogy sikerült ezt elérned?
Thomas: A Las Vegasi Vizuális Művészeti Iskolában diplomáztam, és egy ismerősömmel grafikus stúdiót alakítottunk. Röplapokat, névjegyeket és plakátokat terveztünk vegasi sztriptízbároknak. Két évvel később valaki meglátta a jegyzetfüzetemet, és miután végighallgatta, hogy a videojátékokról áradozom, megkérdezte, miért nem jelentkeztem az abban az időben ott működő Westwoodhoz. Beküldtem a portfóliómat, és azonnal felvettek rajzolónak a C&C Renegade-hez (én készítettem a festményeket, vázlatokat, melyek alapján a 3D grafikusok legyártották a modelleket).
PC Guru: A Renegade után min dolgoztál még?
Thomas: Három évig húztam az igát, dolgoztam a Dune Emperoron, az Earth & Beyondon, végül a Renegade 2-n és a Command & Conquer 3-on.

PC Guru: Mesélj az utóbbi kettőről!
Thomas: Sajnos egyik sem jutott túl a preprodukciós fázison, a tényleges fejlesztés, programozás egyik esetében sem jutott messzire. A Renegade 2 hasonló játékmenettel rendelkezett volna, mint az első rész, de a Red Alert világához állt volna közelebb. Tanya lett volna benne a főszereplő. A projek leállításának nem volt különösebb oka – amikor az EA átszervezte a stúdióit, többek között a Renegade 2 is veszteséglistára került. Hasonló volt a helyzet a C&C3-mal is, épp csak elkezdtünk beszélni róla, tervezgettük a motort, a kezelőfelületet, amikor leállították a fejlesztést. Ez 2001-ben volt, ebből származnak a netre kikerült képek is – az egyetlen ingame screenshot az én weboldalamon (tasmediafile.com) található!

PC Guru: Mit tudsz még a játékról elmondani?
Thomas: 3D-s motor készült hozzá – az, amiből később a Generals SAGE engine-je megszületett. A történetről nem tudok sokat, az mindenesetre biztos, hogy a NOD és a GDI küzdelmébe beleavatkozott volna az idegen Scrin faj (rájuk volt utalás a Tiberium Sunban és a Renegade-ben is). Az is kiderült volna, hogy a tibérium a Scrinek terraformáló eszköze, ők vetették be, hogy megvethessék a lábukat a Földön.

PC Guru: Akkor hagytad ott a céget, amikor az EA bekebelezte őket, és megszüntette a nevet is?
Thomas: Néhány hónappal ezelőtt mondtam fel, más okok miatt – úgy éreztem, hogy máshol jobban tudnék fejlődni. Sokaktól hallottam, hogy az kemény időszak volt, az emberek egyik felét kirúgták, a másikat áthelyezték. Amikor egyik reggel mentek be az emberek dolgozni, cetliket találtak az ajtóikon, egyeseket a "Kirúgottak szobájába", másokat a "Foglalkoztatottak szobájába" irányították.

PC Guru: Hallottál arról valamit, hogy mi lesz a C&C jövője? Sok pletykát hallani arról, hogy az EALA következő játéka a Tiberium Twilight...
Thomas: Nem, sajnos erről semmit nem tudok. Nem nagyon tartom a régi társakkal a kapcsolatot, máshol élek, más cégnél dolgozom...

PC Guru: Azóta hogy alakul az életed, milyen a Gray Matternél dolgozni?
Thomas: Nagyon jól vagyok, köszönöm! A Gray Matter remek cég, sokkal családiasdabb, mint a Westwood volt. Első önálló játékunkat, a Trinityt sajnos lelőtte a kiadó – ezúttal az Activision –, ehelyett kaptuk meg a lehetőséget a Call of Duty kiegészítőjének elkészítésére.

PC Guru: A United Offensive-ban mit köszönhetünk neked?
Thomas: A brit kampány összes szereplőjét én modelleztem és textúráztam, és az összes jármű is az én kezem munkája.

PC Guru: Négy olyan játékon dolgoztál, ami végül nem jelent meg. Te vagy balszerencsés, vagy ez ilyen gyakori – legfeljebb nem tudunk róla?
Thomas: Sajnos ez gyakori dolog, én szabadon jártatom ilyesmiről a számat...

PC Guru: Tudnál valamit mondani a Gray Matter új játékáról?
Thomas: Érdekelne, mi? Sajnos nem mondhatok semmit, de nagyon király lesz! És meg is fog jelenni (nevet)!

Grath

Történelemhű, II. világháborús stratégiai játékcsomag az Imperium Galactica 2 készítőitől
INVASION PACK
A II. VILÁGHÁBORÚ LEGFONTOSABB
ÉSZAK-AFRIKAI ÉS NORMANDIAI ÜTKÖZETEI
MAGYAR NYELVEN!
A mindent megváltoztató normandiai partraszállás lélegzet-elállító, félelmetes, hősies csatái
Az észak-afrikai, különleges hadszintér legfontosabb ütközetei, valóságos környezetben
PC CD-ROM
D-DAY
12+
PC CD-ROM
AFRIKA KORPS
VS.
DESERT RATS
12+
+
8 990,-
D-Day
Afrika Korps vs D.R.
Rendszerigény:
Windows 98/2000/Me/XP,
100% DirectX 9.0b komp. rendszer,
Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM,
64 MB videokártya, 4x CD-ROM,
1,5 + 1,8 GB szabad hely
Többjátékos mód:
támogatott (LAN / Internet)
Készítette és kiadja:
DIGITAL REALITY
CD GALAXIS
Keresd üzleteinkben!
Szaküzlet
a Móricz Zs. körtérnél
1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon:
209-3606, 361-4061
Fehérvári út (SKÁLA felé)
CD GALAXIS
Bartók Béla út (Kosztolányi felé)
Móricz Zsigmond körtér
Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-18h, Szombat: zárva
Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!*
Tel: 479-0933
GYORS + OLCSÓ
A kiszállítás címétől és rendelési értéktől függetlenül: 990 Ft/csomag
* Következő munkanapra (C/002599)
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250
Erzsébet körút
Blaha Lujza tér
CD GALAXIS
Dohány utca
Rákóczi út (Astória felé)
Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-18h, Szombat: 10-13h
Az ár az áfát tartalmazza. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

i Az EA 425 főt foglalkoztató Los Angeles-i stúdiója három csapat: a DreamWorks Interactive, a Westwood, és a Westwood Pacific összeolvadásából jött létre 2003-ban. Itt készülnek a Gyűrűk ura-játékok mellett az új C&C-, Medal of Honor-epizódok. A Battle for Middle-Earth-t a Red Alert 2-vel és a C&C Generalsszal bemutatkozott egykori Westwood Pacific csapat fejlesztette.

Amikor a zártkörű E3-as Battle for Middle-Earth prezentáció után a fejlesztőkkel vérre menő vitát folytattunk arról, hogy vajon simán szentségtörés, vagy egyenesen halálos bűn-e Gyűrűk ura-alapú stratégiai játékban balrogot idézni Minas Tirith falai alá, úgy gondoltuk, éppen elégszer gázoltunk a lelkükbe ahhoz, hogy többet soha ne álljanak szóba velünk. Kifinomult diplomáciai trükkökkel azonban azóta sikerült egész jól összehaverkodnunk velük, s néhány hónapos tárgyalás után azt is elértük, hogy a világon először nekünk adjanak tesztpéldányt a játék (majdnem teljesen) végleges verziójából!

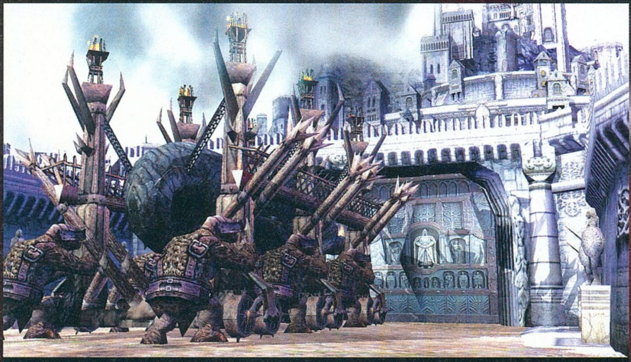
A teszttel kapcsolatos biztonsági intézkedések példátlanok voltak (fogadjunk, hogy azt gondoltátok, a balatoni konferencia miatt volt az a sok rendőr az utcákon október közepén...!). A titoktartási szerződés mellé egy Electronic Arts-os ellenőr is járt, aki árgus szemekkel felügyelt az aranyat érő DVD-lemezre (mellesleg a játékkal kapcsolatos minden negatív megjegyzésünket elütötte azzal, hogy „ezt még kijavítjuk a végleges verzióig"). Csak olyan gépre telepíthettük a játékot, amit az internetes regisztráció után azonnal lehúztunk a hálózatról, még a szobába sem jöhetett be senki, míg a játék fel volt telepítve! A paranoia jogos volt: a karácsonyi szezon legjobban várt stratégiai játékának 99%-osan kész verziója vendégeskedett nálunk a megjelenés előtt másfél hónappal! A mi első kérdésünk is az volt, ami most benned megfogalmazódik éppen: hogy lehet 99%-osan kész a premier előtt hat héttel? Nos, a játék megjelenését eredetileg november elejére tervez-

A Vasudvard-Rohan meccs 1-esre áll

ték, aztán decemberre csúsztatták (hogy a Romemal és a Warhammerrel való ütközést elkerülendő, vagy hogy ne támasszon házon belüli konkurenciát az Exigónak, rejtély). Mindenesetre a fejlesztők kaptak némi plusz időt a végleges hibamentesítésre és finomhangolásra, mi pedig megkaptuk a lehetőséget, hogy a világ összes többi játékmagazinját megelőzve tesztelhessük a játékot!

A gyűrűháború

A fejlesztők fő célkitűzése a filmek nagyszabású, sok ezer fős csatáinak monitorra ültetése volt – ennek megfelelően nem ritka, hogy több száz katonát kell irányítanunk. A Warhammerhez hasonlóan itt is



A trollok érdekesen értelmezik a "kismalac, kismalac, engedj be" dalt

szakaszonként kezeljük a katonákat (kivéve persze a nagyobb, erősebb egységeket, és a hősöket). Sőt, össze is lehet házasítani különféle egységeket, nagyobb, és logikusan működő szakaszokat létrehozva; egy pikás-íjász hibrid bagázsban például a pikások az íjászok elé állnak, és védik őket. Különféle formációkba is rendezhetjük a csapatokat, bár lasztja ki, mikor kellene a békésen álldogáló századainkat a tőlük tíz lépésre zajló csata forgatagába beküldeni (ilyenkor rendszerint nem ad nekik az égvilágon semmilyen parancsot), illetve kiknek kellene inkább nyugton maradni (őket azonnal bezavarja a darálóba).

a bőség zavarával azért nem küszködünk: általában be kell érnünk a védekező vonal, és a támadó ék alakzattal.

Mindez sokat segít a harctéri káosz elkerülésében, de nem eleget. Az útkeresés (ami ennyi egységnél érzékeny pont szokott lenni) jó, nem találkoztunk a fél világot megkerülő, vagy elcsámborgó katonákkal; viszont ha egyetlen klikkel túl messzire küldenénk őket, általában fittyet hánynak a parancsra, és helyben maradnak – vezetgessük csak őket szépen kézzel... Az irányítással tehát nincs gond (a hősök sem tűnnek el a nagy tömegben, pedig ettől tartottunk), az AI-val viszont annál inkább. Az ellenfélnél például nem nagyon vettük észre, hogy lenne egyáltalán komolyabb AI – de ez nem vészes, hiszen a kampány küldetésein feszes tempójú, ügyesen megírt script vezet végig, mindig történik valami, mindig van min izgulni, százan jönnek kétszáz felől, csak kapkodjuk a fejünket. Fel sem tűnik az intelligensen viselkedő ellenfél hiánya, csak a pályák esetleges újrakezdésénél lehet zavaró, hogy minden kottára ugyanúgy, ugyanott, ugyanakkor történik. Bosszúságaink forrása inkább a saját csapatainkat segítő (?) AI. A program rendkívüli érzékkel vá-

Gyönyörűen megoldaná minden gondunkat egy egyszerű kapcsoló, amivel a csapatok viselkedését állítanánk (agresszív, defenzív és a többi – ahogy megszokhattuk jobb RTS-ekben), de ilyennek nyoma sincs a játékban. Ahogy nincsenek láncolt parancsok sem, pedig azok már a Total Annihilationben is voltak, még a múlt században...

Egyszerű – de nagyszerű is?

Az egész játékon érezhető egyszerűsítési láz érhető tetten az RTS-ek hagyományos sarokkövének számító építkezésnél is. Csak meghatározott helyeken építkezhetünk: a program ezeket különböző

Megvadult a Zoo Tycoon!

Megújult EA weboldalak

Október 18-ától kezdődően megújult formában érhetőek el az Electronic Arts hazai weboldalai. A cég eddigi, hungary.ea.com oldala mellett immár az Electronic Arts megfelelő márkanevei alá tartozó termékek külön-külön portálokon találhatók: az EA GAMES termékcsoport a www.eagames.hu, az EA SPORTS pedig a www.easports.hu URL alatt – természetesen itt minden magyar nyelven olvasható.

A hungary.ea.com szerepét egy új, általános weboldal váltotta fel, mely a legújabb Electronic Arts játékok illetve hírek linkjeit tartalmazza, s egyfajta áttekintéséül szolgál a cég megjelenéseinek.

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

méretű rúnákkal jelzi. Van pici rúna (ide csak örtorony rakható), közepes (csak termelő épület), nagy (az összes többi épület helye), még nagyobb (ide tábort lehet építeni, ami három újabb nagy rúnát hoz létre maga körül), és extra nagy (kastélyt húzhatunk fel, ahol hősöket idézhetünk, másrészt 8-8 (a jó oldalon 6-6) kicsi és nagy rúnát generál maga köré). A rendszer azt eredményezi, hogy a designerek mindig pontosan meg tudják határozni, mennyi helyünk legyen építkezni – és ennek megfelelően tervezik meg a pálya eseményeit. A véges mennyiségű „építkezési telek" még jobban kiemeli minden egyes épület felhúzásának jelentőségét, defenzív játékosokat viszont halálra idegesíthet, hogy nem szórhatják tele a pályát őrtornyokkal kedvük szerint. Viszont a küzdelem soha nem áll meg, a feszültség nem lanyhul, az aránylag védtelen expanziók körül állandóan újra meg újra fellángol a harc – akciódús, izgalmas a játék minden perce.

Termelő épületből jó oldalon csak egy van (farm), a gonoszoknál három: a fűrészmalom, a mészárszék és a kohó. Mindhárom bőszen termeli a játék egyetlen erőforrását (mely a nagyszerű „erőforrás" névre hallgat), emellett minél több van belőlük, annál jobban csökkentik a lények, az épületek, illetve a fejlesztések költségét. A többi épület között sem találunk különösebben ötleteset, vagy eredetiségével kitűnő darabot: vannak szokásos lénytermelők, őrtornyok, páncélkovács, ahol a fejlesztéseket intézhetjük, plusz játszható népenként 1-2 egyedi épület. Ennyi! A fejlesztők láthatóan az „egyszerű, de nagyszerű" elvét próbálták követ-

■ Mindjárt indul a lovasrohan

ni, de az oldalanként 4-5-féle katona és ugyanennyi épület azért elég soványnak tűnik... Nem a Total Annihilation száznyi különféle egységét várnánk el minden RTS-től, de a sok éves tapasztalat azt mutatja, egy játszható fajnál kell legalább tízféle egyedi harci egység ahhoz, hogy kellőképpen lehessen taktikázni...

Egységben a kétség

A bosszantóan kevésféle egységet a harci tapasztalattal járó fejlődéssel, és a különféle gyártható bónuszokkal (jobb páncél, fegyver stb.) próbálták ellensúlyozni az alkotók. Ez még nem vált ki különösebb felhördülést a stílus ismerőiből, az viszont annál inkább, hogy a fejlesztések nem állandó hatásúak, hanem egyenként kell legyártanunk, és a tápolásra kiszemelt egységekre aggatnunk őket! Ez sok-sok felesleges mikromenedzsmenthez vezet, aminek ráadásul eléggé kétséges a gyümölcse: a többszáz fős csaták forgatagában aligha tudunk kiemelt figyelmet fordítani a drága pénzen felturbózott csapatunkra, kihasználni az erősségeiket, és meg is óvni őket a pusztulástól... Apropó, drága pénz! A 2-400 pénzért megvehető alap katonák számára 1000 pénz körüli összegért vehetünk extra páncélzatot, tüzes nyilvesszőt és egyebeket, ami enyhén szólva is aránytalan. Hogy miért nem lehetett megmaradni a régi „kifejlesztem a jobb páncélt, és onnantól kezdve automatikusan jobb védelmű katonákat gyártok" módszernél, valószínűleg örök rejtély marad. Ráadásul miért áldoznék egy szakasznyi harcos megerősítésére annyi pénzt, amiért egy egész századot kapok ugyanabból a katonából?! (Azért, mert elértük az egységlimitet, és nem tudunk mit kezdeni a pénzünkkel, ami – a kampány során legalábbis – bizony sűrűn előfordul.)

Gondorban kitört a polgárháború

tűként csatlakoznak hozzánk). Ezek végtelenszer használhatók, de minden használatuk után meghatározott időt kell várni, míg feltöltődnek – és nagyon jól illeszkednek az egyes karakterekhez!

A C&C Generals generális-pontjaihoz és szuperfegyvereihez hasonlít leginkább a Gyűrű hatalma által megidézhető varázslatok rendszere. A hata-

Aki Éomer, az nyer

Az előbb óvatlanul túlszaladtunk a fejlődés témáján: nos, a játékban mindenki, és minden (az épületek is!) tapasztalati pontot kap, ha jól viselkedik (a katonák a harcért, az épületek a termelésért), és szintet is lép, ha eljön az ideje. A sima katonák négy, az épületek három, a hősök pedig tíz szinten át fejlődhetnek, minden szintlépés után növekednek a tulajdonságaik, és változik a kinézetük (a hármas szintű troll már nagyon durván néz ki!).

Hősök és hatalmak

A játékos seregeinek igazi ütőerejét, és a játék igazi ízét a hősök adják. Természetesen egytől egyig megszólalásig úgy néznek ki, ahogy a filmekben – sőt megszólaláson túl is, hiszen minden egyes szót, mordulást a film hanganyagából vettek át a játékba. Ott van a teljes Gyűrű-szövetség, a film további hangsúlyosabb szereplői (Théoden, Faramir, Éomer, Éowyn, a nazgulok, az Angmari Boszorkányúr, Szarumán), plusz a küldetések során találkozhatunk Gollammal, a balroggal, Elronddal, a Banyapókkal, de még Isildurral is, tehát nagyjából a teljes stáblista jelen van. Hősöket természetesen nem tudunk tucatszám gyártani, viszont ha elhullanának, feltámaszthatók, és ha egy ideig békén hagyják őket, gyógyulnak maguktól. Minden hősnek 2-5 saját, különbejáratú speciális képessége van (mindegyiket meghatározott szintre fejlődve kapják csak meg – viszont vannak hősök, akik nem első szin-

lom-mérő kijelző minden levágott ellenfélért töltődik egy picit, és ha a kijelzőn a karika körbeért, kapunk egy Hatalom-pontot (néha egy küldetés jutalma is lehet ilyen pont) – ez olyan, mintha a játékosnak osztogatott tapasztalati pont lenne. A pontokból vehetünk varázslatokat, a legolcsóbb egy, a legdrágább (a balrog, illetve a Holtak Seregének megidézése) tíz pontba kerül; ráadásul a varázslatok fastruktúrába vannak rendezve, így a legerősebbekhez végig kell vásárolni a három-négy alattuk levőt is. Viszont ha egyet beszereztünk, az onnantól örökre a miénk, és a hősök varázslataihoz hasonlóan használhatjuk őket. Nagyon erős, csatákat eldöntő mágiák ezek, okosan bánjunk velük!

Középfölde megelevenedik

A játék lelke a hatalmas, kézzel festett térképen játszódó Gyűrűháború, melyet mindkét oldalról megtapasztalhatunk. Értelemszerűen a jók oldaláról hasonló utazásban lesz részünk, mint amilyen a filmben is szerepelt – minden nagy csatát megvívunk, sőt, néhány eddig ismeretlent is. A két párhuzamos szálon zajló események egyik fonala Aragornékat követi, akik Frodó kísérőiből fokozatosan Gondor megmentőivé válnak, a másik pedig az Éomer – és később Théoden – által vezetett rohirok földjére vezet, ahol vissza kell vernünk az egyre keményebben támadó Vasudvardot.
Gonosz oldalról a Két Torony vezéreinek bőrébe kell bújnunk, s ez természetesen új eseményekhez vezet.

Másvélemény

Számomra a Battle for Middle-Earth csalódás volt, ennél sokkal többet vártam, mind Tolkien-, mind RTS-rajongóként. Ha előbbi énemet veszem elő, mindenképpen csalódást jelent az a rengeteg dolog, amit furcsán, a könyvek – és a filmek! – hangulatától eltérően oldottak meg. Mekkora ostobaság például, hogy Gandalf Móriában két varázslattal megöli a balrogot, aztán megy tovább a többiekkel! Vagy ott van az ent- és balrogidézés, mintha ezek a lények számolatlanul tenyésztek volna, és tömegesen jelenhettek volna meg bárhol, „uraik" parancsára...! Ezek a dolgok azonban a legtöbb embert nem érdeklik, ha maga a játékmenet varázslatos; ám ez nem így van.
Az, hogy építeni csak meghatározott helyekre lehet, szerintem nagy melléfogás. Erről sokat vitatkoztunk a szerkesztőségben, de nem tudtak meggyőzni: az, hogy a vadonban levő dolgainkat nem tudjuk megvédeni, borzalmasan idegesítő, főként, ha durva egységlimittel is ver minket a sors. Alig vannak egységek, azoknak pedig bántóan hosszadalmas a fejlesztése. A sok egyszerűsítés végül odáig vezetett, hogy – szerintem – aki már játszott korábban RTS-sel, és megszokta, hogy szabadon építhet, kutathat, egy kattintással fejlesztheti az egységeket, alaposan meg fog ütközni a BFME játékmenetén

80%
Grath

Mivel ezzel az oldallal is megnyerhetjük a háborút, itt minden másként alakul, ahogy azt a könyvből ismerhetjük, végül még Gondor is elbukik, és rengeteg szeretett karakter is átkerül a másvilágra (csak egy példa: a harmadik küldetésben Szarumán felégeti a Fangornt, a játékosnak még az öreg Szilszakállt is ki kell vágnia).

A térképen nem mindig választhatjuk meg szabadon a következő bevetésünk célpontját, főként eleinte lesz megszabva az utunk. A világtérképen nézelődve minden sereget nyomon követhetünk, így tudjuk eldönteni, hogy a lehetőségek közül melyiket fogadjuk el, melyik csatát vívjuk meg. A küldetések elvégzéséért jutalmakat kapunk, ami megnyilvánulhat az egységlimit kitolásában, a termelésre kapott bónuszban, vagy a speciális varázslatokra költhető pontban. Az így szerzett jutalmakat megtartjuk, azok elkísérnek minket az elkövetkezendő küldetésekben is, érdemes ezt figyelembe venni a pályateljesítés sorrendjének kiválasztásakor.

■ Gandalf felvilágosítja az orkokat, hogy semmi keresnivalójuk Balin sírjánál

Gondor

Denethor helytartó birodalmát az alapműhöz hű módon defenzív nép lakja. Alapkatonáik a gyalogos-íjász-lovas sémát követik, ezenfelül erdőjárókat toborozhatunk (jó drágán). A gondoriak harci alakzatai védekező jellegűek (plusz páncélzatot kapnak sebességcsökkenésért cserébe), őrtornyuk is kétféle van, és külön épületük a városfal és a védvonalak megerősítésének kifejlesztésére. Extra épületük a szobor (a közelben levő katonákat erősíti), a szökőkút (ugyanőket gyógyítja), és a piac, ahol a termelést és az építkezést gyorsíthatjuk. Egy kiépült gondori helyőrséget tehát igencsak nehéz ostrommal bevenni – a nép támadóerejét viszont a hősök jelentik: Gandalf, Boromir, Faramir és Pippin áll rendelkezésükre, egytől egyig jól használható, erős figurák. A Szürke Zarándok tápossági bajnokságunkon Legolas mögött a második helyet érte el. Univerzális tehetség: sokáig bírja az ütlegelést (csak Gimli keményebb nála), gyors (főleg ha megidézi Keselyüstököt), puszta bottal is nagyokat üt, de varázslatai valóságos atomhatalommá avatják. Istar fényével (lásd még „zseblámpa") egy alkalommal sikerült egyetlen kattintással négy entből fűrészport csinálni, a Hatalom Szava (avagy „nuke") pedig a teljes képernyőn kinyír mindenkit, aki nem hős, vagy extratápos lény… Boromir legjobb trükkje a kürtje, melynek szavát meghallva az ellenfelek rövid időre ledermednek. Faramir géppuskakezű íjász (bár Legó nyomába senki nem ér ebben a sportágban), Pippin pedig láthatatlanná tud válni, ami első osztályú kémmé avatná – kár hogy ilyesfajta finomkodásra nemigen van szükség a játékban.

A rohírok földje

A rohir lovasnép, így azt vártuk, hogy különböző rendű-rangú, eltérő felszerelésű lovas egységekben fogunk dúskálni. Számításunk nem jött be: mindössze kétféle lovassal találkozhatunk – az egyik lándzsával, a másik íjjal van felszerelve. Emellett gyalogos íjászok várnak ránk, a drágább elfet már jól használhatjuk – kár, hogy az előcsalogatásához fel kell fejlődnie az épületnek második szintre. Ha csak ennyit tudna Rohan, hamar elbuknának, de szerencsére (még ha meglepő is ez…) az entek is az ő oldalukon vannak. Ent „fészkeket" a vadonban található expanziós pontokra építhetünk, darabját 4000 nyersanyagért. Ha ezt sikerül összespórolnunk, kis idő elteltével négy enttel leszünk gazdagabbak. Ők a rettentő lassan vánszorognak, viszont fantasztikusakat tudnak focizni a rájuk küldött gyalogosokkal.

Rohan a leggazdagabb, ami a hőskínálatot illeti. Hét vezért tudnak megidézni (a mindössze öt, hagyományos értelemben vett egység mellett…), Legolas a legerősebb közülük. Őt viszonylag olcsón megszerezhetjük, és ha megvan, hatalmas lépést tettünk a győzelem felé (egy – igaz, könnyű fokozatra állított – gépi ellenfelet skirmish-ben meg lehet ölni kizárólag egy szál Legolast megidézve!). A többiek sem gyengék, Aragorn és Gimli jó harcosok, Éomer második szinten kapott képessége után pedig minden megölt ellenfélért pénzt kapunk.

> ”Tolkien forog a sírjában, de maga a játék ettől még gyönyörű, és főleg hangulatos...”

Mordor seregei

Ahogy Szauron is nagyobb hatalommal bírt, mint Szarumán, úgy Mordor is jóval erősebb Vasudvardnál. Ingyen gyárthatjuk az orkokat, akik ugyan nem túl erősek, de az első időszakban kitűnően megfelelnek felderítésre, terjeszkedésre, később pedig a mészárszékekben feláldozhatjuk őket, fejenként ötven pénzért. Az ork íjászok néhány szintlépés után válnak igazán erőssé, amikor tüzes nyilakra tesznek szert, de a leghasznosabbá akkor válnak, ha egy olifántra épített lesállásra pakoljuk őket. Ilyenkor az amúgy is egy tank erejével rendelkező jószág még durvább lesz – ha sikerül néhányat legyártani (borzasztó drága, úgyhogy erre nem lesz sokszor példa), nincs megállás az ellenfél bázisáig.

■ Ez a könyvben kicsit másképp volt

A másik tankszerű egység a troll (a mészárszékek csökkentik a trollok és olifántok árát, érdemes azokra gyúrni), különösen akkor erős, ha kitépünk egy fát, és azt bunkóként használva tángáljuk el a jófiúkat. Emellett van még két gyalogos katonájuk: a haradrimok az árukhoz képest kiváló dárdások, a rhuni harcosok pedig náluk jóval drágább, viszont némileg használhatatlanabb kardosok.

Hősök tekintetében nem állnak túl jól, az Angmari Boszorkányúr 6000, a másik két nazgul pedig 5000 pénzbe kerül – rengeteget kell spórolnunk, hogy láthassuk a bestiákat. Mindhárman tizedik szintűként jelennek meg és borzasztó erősek; ha valahogy kibekkeljük az időt, míg megidézhetjük őket, legfeljebb a feltápolt Legolas vagy Gandalf állíthat meg, nagy adag szerencsével.

Vasudvard

Az áruló Szarumán seregei – ahogy a filmben is láthattuk – uruk-hai csapatokból állnak, és elsősorban számbeli fölényükkel aratnak. Az alap katonának van karddal, pikával és számszeríjjal felszerelt változata: olcsók, gyorsan termelődnek, háromfé-

■ Úgy szép az élet, ha zajlik...

leképpen tápolhatók, és végeláthatatlan tömegekben tudjuk ontani őket – viszont nincs igazi nehézsúlyú csapásmérőjük. A legerősebb vasudvardi versenyzőnek számító farkaslovas, illetve a szerkesztőségi szlengben jedinek nevezett (a vörösen izzó kardja miatt...) berserker igencsak szánalomra méltó, ha a többi oldalon felvonultatott olifántokhoz és entekhez mérjük őket. Jópofa tulajdonsága az urukoknak, hogy némi tapasztalati pontért egymást is le tudják mészárolni gyakorlásképpen – ez nem akkora butaság, mint elsőre tűnik, hiszen az elhullottakat potom pénzért pótoljuk, a győztesek pedig vidáman lépik a szinteket.

■ Ez az igazi rock'n'troll!

Vasudvard mindössze két hőst vonultat fel: Lurtz (az uruk-hai vezér, Boromir gyilkosa) és maga Szarumán áll csatasorba Orthanc dicsőségére – utóbbi egyébként messze nem olyan erős, mint nagy ellenlábasa, Gandalf, bár meg kell hagyni, az ellenséges katonákat átcsábító Kígyónyelv varázslata igen tréfás.

Háború a hálózaton

A kisebb hibái ellenére hangulatos hadjáratok után nagy várakozásokkal vetettük magunkat a multiplayerbe. Sajnos túl lelkesek voltunk, nyomát sem találtuk az előzetesen beharangozott forradalmi lehetőségeknek. Még két hónapja, a lipcsei kiállításon is azt mondták a fejlesztők, hogy a részletek titkosak, de rendkívüli dolgokkal készülnek. Ehhez képest kizárólag a megszokott „nyolcan összegyűlünk a térképen és szétütjük egymást" játékmód elérhető... Ez sem feltétlenül rossz – a Warhammerben például sokat játszottunk így – de többet vártunk, ezt is nem kellett volna ennyire titkolni, és főleg nem kellett volna a rajongókban nagy reményeket ébreszteni...

A pályák számával nincs gond, akad közöttük kicsi és nagy, szimmetrikus és aszimmetrikus egyaránt. A fő probléma, hogy semmilyen módon nem tudjuk befolyásolni a lejátszandó meccs körülményeit. Nem lehet megváltoztatni a kezdőtőke vagy az egységlimit nagyságát, kiiktatni a térképen szétszórt goblin- vagy trollfészkeket, letiltani a hősöket, vagy azonnal megnyitni a Gyűrű-varázslatokat. Magával a játékkal nincs különösebb baj, hiszen az nem különbözik az egyjátékos módtól. Illetve, éppen ennek köszönhetően mégiscsak találkoztunk néhány problémával, így például a sztoriban gondosan adagolt szuperképességek közül még közepes hosszúságú játék során sem tudunk két-háromnál többet megnyitni. További gondot jelentettek a hősök, akik hihetetlenül erősek. Ha baráti társaságban játszunk, érdemes megállapodni abban, hogy mellőzzük a hősöket, úgy kiegyensúlyozottabb lesz a játék. Ekkor már legfeljebb az lehet a baj, hogy a kevés egységtípus miatt hamar kialakulnak az egyes fajok ellen szükséges taktikák.

Egy játék mind felett?

Noha borzasztóan kevés egységtípus van a játékban, ezt is majdnem megbocsátottuk, mert az a néhány elképesztően jól néz ki. Maguk a pályák nem sok extrát nyújtanak (az átvezető jelenetekben persze más a helyzet, ott sokkal több a részlet), de a modellek – az egységek és az épületek is – tökéletesek. Még az egyszeri orkok vagy gondori talpasok is meghökkentően élethűek – mintha csak a mozivászonról léptek volna le – de az igazi döbbenetet a nagyobb egységek okozzák. A troll ugyanúgy őrjöng, mint Peter Jackson remekében, a nazgul is ugyanolyan lomha szárnycsapásokkal lebeg (egészen addig, amíg harcba nem keveredik, akkor iszonyatos sebességgel csap le szerencsétlen áldozatára). Az előzetesen beharangozott érzelmek csak hangulatfokozó grafikai effektként vannak jelen, de ebbéli minőségüknek száz százalékosan eleget tesznek. Amikor a mellettük elvágtató Gandalfnak tisztelegnek a katonák, amikor a döngő léptű troll előtt remegve hullnak térdre a goblinok, vagy a rohirok a győzelem után megtáncoltatják lovaikat, az megengeti szívünket – tudjuk, hogy a világ tényleg él! Ez a megoldás nagy eséllyel minden jövőre megjelenő RTS-ben benne lesz, hiszen kis dolgokról van szó, mégis hatalmas mértékben hozzájárulnak a hangulat megteremtéséhez.

Az épületek is fantasztikusan néznek ki, a pálmát a gonosz oldal viszi el. Kedvencünk a trollkeltető, amely lényegében egy udvar, ahol egy leláncolt trollt bököd irdatlan hosszúságú lándzsával egy idomár. A mészárszék láttán a Settlers jutott az eszünkbe, hiszen egy szomorú lábasjószágot terelnek be egy kalyibába, „akit" már csak oldalasként látunk viszont, egy rozsdás kampón lifegve.

A Gyűrűk ura-játékok egy tekintetben biztosan hasonlítanak a Star Wars világában játszódókra: biztosra vehető a tökéletes hangzás, a nagyszerű zene. Ezúttal sem kell csalódnunk, Howard Shore halhatatlan dallamait használták fel a fejlesztők. Sőt, a filmekből átvett szövegek, üvöltések és filmjelenetek (a minitérkép helyén sokszor tűnik fel egy-egy rövidebb bejátszás) is mind tökéletesek, ilyen szempontból a hangulat tehát hibátlan, azt csak a néhány Tolkientől távol álló jelenet és képesség képes lerontani.

A Battle for Middle-Earth élvezetes stratégiai játék lett – egyben az év egyik csalódása is. Jóval többet, forradalmat, elsöprő újításokat és hibátlan játékmenetet vártunk tőle. Ehelyett kaptunk egy hangulatos, helyenként bántóan leegyszerűsített, máshol feleslegesen túlbonyolított RTS-t, érthetetlenül kevés egységgel, épülettel, és ebből adódóan túl kevés stratégiai-taktikai lehetőséggel. Az egyjátékos mód mindenesetre felejthetetlen hangulatú, mindenkinek végig kell játszania – legalább kiderül, mi történne, ha Szauronék győztek volna... Ha megjelenése szorgalmasan javítják a hibákat, és néhány patch erejéig még foglalkoznak vele, mindenképpen az év leghangulatosabb RTS-ei között lesz a helye.

Hancu & Grath

grafika	23/25
zene	15/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	12/15

85%

Warcraft 3	93%
C&C Generals	89%
War of the Ring	71%

összhatás 4/5

+
- Fantasztikus hangulatú egyjátékos mód
- Helyenként igen látványos csaták

–
- Borzasztóan kevés egységtípus
- A multiplayer játék elmarad a várakozásainktól

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3.5 GB HDD

PC Guru: Először is kérlek, mutatkozz be az olvasóinknak!
Harvard: Harvard Bonin vagyok, a Battle for Middle-Earth vezető producere. A játék fejlesztése során a feladatom a legkülönfélébb kód-, grafika- és design munkák ellenőrzése, összehangolása volt, az EA-n belül, illetve a fejlesztéssel kapcsolatban álló külső cégeknél egyaránt.

PC Guru: Könnyebb vagy nehezebb volt film alapján játékot készíteni, mint pl. a saját fejlesztésű világban játszódó C&C Generalst?
Harvard: Bizonyos szempontokból természetesen könnyebb volt, hiszen hozott anyagból dolgoztunk, nem kellett saját világot, hátteret, történetet, szereplőket kitalálni, ezt már megtette helyettünk Tolkien. Másrészről viszont nehezebb volt, hiszen óriási nyomás volt rajtunk: rajongók millióinak az elvárásaihoz, és egy sokszoros Oscar-díjnyertes film színvonalához kellett felnőnünk.

PC Guru: Milyen volt együtt dolgozni a New Line Cinemával? Vannak olyan játékelemek, ami az ő javaslataik alapján került a játékba – esetleg épp fordítva, amiket miattuk kellett kivágni?
Harvard: Igazi öröm volt együttműködni velük! Nagyon büszkék a filmekre, és azon voltak, hogy a játék is átvigye a mozi által igen magasra tett mércét. Magába a tartalomba nem nagyon szóltak bele, tipikusan olyan kéréseik voltak, hogy a szereplők, illetve egyes jelenetek a lehető legpontosabban úgy nézzenek ki, mint a mozivásznon.

PC Guru: Mik várakozásaitok a játékkal kapcsolatban – úgy eladott példányszámban, mint a magazinok értékelései terén?
Harvard: Nagyon nehéz ezt megmondani, hiszen a karácsonyi szezonban igazán remek játékokkal kell megküzdenünk a játékosok kegyeiért – sőt, mi nagyobban gondolkodunk: nem is csupán a többi PC-s játékkal kell megmérkőznünk, hanem a teljes szórakoztatóiparral, mozifilmekkel, tévéműsorokkal, konzoljátékokkal... Számszerű becslések helyett így inkább azt mondanám, az elvárásunk az, hogy a Battle for Middle-Earth a karácsonyi szezon legnépszerűbb játéka legyen. Vagy akár az egész évé...

PC Guru: Személy szerint melyik a kedvenc multi pályád és játszható néped?
Harvard: A Fords of Isen pályát kedvelem leginkább, kedvenc népem pedig a rohir. Nagyon gyorsan terjeszkednek, és igazán uralni tudják a csatateret. Hú, mennyi orkot tapostak szét Rohan lovasai az irányításom alatt...!

PC Guru: A játékban sokszor elég erősen eltértek az eredeti történetvezetéstől. Miért döntöttetek úgy, hogy ennyire lazára veszitek a hűséget Tolkien eredetijéhez képest?
Harvard: Igyekeztünk a lehető leginkább hűek maradni Peter Jackson filmjeihez, és csak ott változtattunk, ahol a játékmenet ezt megkívánta. Úgy gondolom, a Gyűrűk ura-rajongók nem fognak csalódni a játékban.

Aki válaszolt: Harvard Bonin

PC Guru: Hát, szerkesztőségünk keményvonalas Gyűrűk ura-rajongói rettenetesen fel voltak háborodva azon, hogy a játékban balrogokat lehet idézni és halomra öldösni...
Harvard: Igen-igen, a Maiák, és a hét balrog, az ősi világ bukott angyalai... Ismerjük mi is a Gyűrűk ura mitológiáját, de amikor a játékélmény és a Tolkien-hűség között kellett választanunk, mindig az előbbit helyeztük előtérbe. Hiszen ez csak játék...

PC Guru: Ha a következő RTS-eteket tetszőleges film alapján készíthetnétek, melyik filmet választanád?
Harvard: Erre nagyon könnyű válaszolni: az Élőhalottak éjszakája (Night of the Living Dead)!

PC Guru: Manapság minden sikeres játékhoz készül folytatás – arról pedig meg vagyunk győződve, hogy a Battle for Middle-Earth sikeres lesz. Hogyan lehet folytatni egy ilyen játékot? Hiszen a történet véget ért... Esetleg továbbléptek, és Középfölde Negyedkorát veszitek elő?
Harvard: Köszönjük a megelőlegezett bizalmat! Egyelőre nem kezdődött el a tervező munka sem kiegészítő lemezeken, sem esetleges folytatáson. Először meg látjuk, hogyan teljesít a játék... és persze előttünk áll még a megérdemelt, hosszú-hosszú vakáció is!

PC Guru: Sok pletykát lehet hallani a C&C-sorozat folytatásáról, a Tiberian Twilightról – sokan azt híresztelik, már készül is a játék a stúdiótokban. Tudnál erről mondani valamit?
Harvard: A csapatban szinte mindenkinek a Command & Conquer (és a Red Alert) jelenti a gyökereket, az otthont, ahol felnőttünk, és ahonnan elindultunk. Biztos vagyok benne, hogy valamikor újra elő fogjuk venni a tibérium-sagát, hogy befejezzük a történetet, de egyelőre a Gyűrűk ura uralja az életünket...

PC Guru: Láttátok az EA másik karácsonyi RTS-reménységét, a magyar fejlesztésű Armies of Exigót?
Harvard: Igen, sokszor látjuk a játékot a fejlesztés különböző fázisaiban. Gratulálok a magyar srácoknak, remek játékot alkottak: a grafika lenyűgöző, és a kétszintes játéktér is igazán egyedi ötlet. Kívánom nekik, hogy hódítsák meg a világot az Exigóval!

MEDAL OF HONOR
LAN PARTY

Gyere és mérkőzz meg a PC GURU szerkesztőivel a Medal of Honor Pacific Assault LAN partyn és drukkolj a magyar csapatnak a zártkörű közép-európai Battlefield Vietnam döntőn!

A fődíj: 200 000 Ft!

Helyszín: Palace MOM Park mozi (XII. Alkotás út 53)
Időpont: 2004. november 13.
Érkezés: reggel 9 órától
A versenyek 60 számítógépen kerülnek megrendezésre,
a döntőket hatalmas kivetítőn tekinthetitek meg.
További információ és nevezés: www.eagames.hu

PC GURU

Palace CINEMAS www.palacecinemas.hu MOM PARK

EA GAMES

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Medal of Honor Pacific Assault, You Don't Play, You Voluteer, Challenge Everything, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Warhammer 40K

fejlesztő: RELIC kiadó: THQ web: www.thq.co.uk

DAWN OF WAR

A kanadai Relic igazi, RTS-re specializálódott fejlesztőcsapat. Nekik köszönhetjük a zseniális Homeworld 1-2-t, amiről a sajtó ugyan áradozott, mégse sikerült jó eladásokat elérniük velük. A genetikával operáló Impossible Creatures után elhatározták, hogy megmutatják, tudnak kiemelkedőt alkotni a klasszikus RTS stílusban is...

A könyv formájában népszerű fantasy világok számítógépre ültetését a fejlesztők rendszerint szerepjáték alakjában szokták megvalósítani – lévén ez adja a legtágabb lehetőséget az adott világ visszatükrözésére. Az adaptációra a nagyobb projekteknél (mint például a Baldur's Gate) általában nem is lehetett egyetlen

Az elda horda nem viccel

rossz szavunk sem, csaknem tökéletesen adják vissza az eredeti világok hangulatát. Érdekes módon más stílust nem is nagyon szoktak erőltetni könyvadaptáló játékok esetén, RTS-ben például hirtelen csak a Dune-játékokat tudom felhozni követendő jó példaként. A Warhammer 40K univerzumának is voltak már ugyan RTS-feldolgozásai, de egyikük sem hasonlítható az RTS-guruként ismert Relic csodájához, amelyben megmutatják, hogyan is lehet tökéletesen monitorra varázsolni egy szerteágazó, brutális és messzemenőkig kidolgozott sci-fi-fantasy világot stratégiai játék formájában!

Ami a könyvben, az a monitoron

Akiknek esetleg nem ismerős a Ian Watson regényei és a híres táblás stratégiai játék által ismertté tett Warhammer 40 000, azok számára is tökéletesen játszható és élvezetes lesz a Dawn of War. A sötét, komor jövőben, a negyvenedik évezredben játszódó Warhammer emberiségét a tízezer éves, színarany trónprotézisben mesterségesen életben tartott Istencsászár tartja össze. A kegyetlen, brutális és véres csillagrengetegben elkeseredetten küzdenek a különféle értelmes fajok a fenn-

Total War 40K: Veni, Vidi, Waaagh!

maradásért, a világ működésének lételeme a háború; háború határok és kegyelem nélkül. A Warhammer 40 000 nem mondható üdítően vidám világnak, fantasztikus, sajátos hangulata van, a könyvek pedig egyedi történeteket és karaktereket formálnak meg, mindenre kiterjedő, részletes leírásokkal.

A Dawn of War zseniálisan adja vissza ezt a hangulatot! Mindennek alapja a fantasztikus megjelenítés, amiről az Impossible Creatures továbbfejlesztett motorja felel, és ami részletességében vetekszik a Ground Control 2 látványorgiájával. Ezt az új grafikus motort a játék designerei, tervezői csodálatosan megformált karakterek bemutatására használják fel. A kamerával teljesen beközelíthetünk a játéktérre, és ezáltal láthatóvá válnak a legkisebb tereptárgyak, de elsősorban a lehető legaprólékosabban kidolgozott karakterek. Az űrgárdisták arcának kidolgozása vetekszik a két-három évvel ezelőtti csúcs-akciójátékokban látottakéval, páncélzatukon pedig rengeteg apró részlet, karcolás, jelvény figyelhető meg. Mégis, ami igazán elképesztő, az a nagyobb, gépesített egységek kidolgozása. Minden fegyverük tökéletesen kivehető, páncélzatuk kikezdhetetlennek és valósághűnek hat. Az animációk mindkét egységtípusnál brutálisak, és döbbenetesen látványosak: támadás közben látszik, ahogy a lövegek visszarúgásaitól rázkódnak az egységek, közben lövedékek és lézersugarak garmadája árasztja el a harcteret. Nagyon durvák a közelharci egységek: hihetetlen, ahogy a gépek a magasba emelik és karóba húzzák tehetetlen gyalogosokat, vagy ahogy forgó pengéikkel, vérzivatar közepette egy képernyőnyivel arrébb hajítják az immár holt ellenfeleket... Ehhez hasonló animációkat és vérességet eddig egyetlen RTS-ben sem láttunk, és valószínűleg sokáig nem is fogunk.

Első pillantásra akár szabvány izometrikus RTS-nek is nézhetnénk a játékot, de valójában a kamera teljes mértékben forgatható és zoomolható. Kezelésében nem kapunk annyira szabad kezet, mint a Ground Control 2 esetében, igaz most nincs is annyi szükségünk ilyen bűvészkedésre. Annál inkább szükség van a vizuális orgia hangokkal való megtámogatására! Nos jelentem, az egységhangokat is zseniálisan sikerült eltalálniuk a fejlesztőknek: kreatív, brutális, és jellegzetes beszólásokból

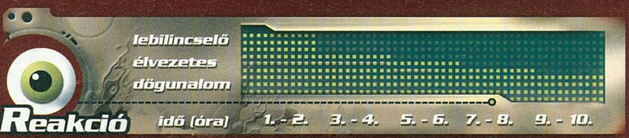
Palik Laci örökérvényű mondását idézve: úúúúúú, de kegyetlen!

nincs hiány, néhány kivételtől eltekintve a Blizzard szintjét hozzák a színészek (bár a hangok tekintetében is klasszikus és tökéletes Starcraftnak ezen a téren nem került veszélybe a trónja). Egyébként számtalan Warhammer-utalás is elhangzik, a könyvek olvasói nem csak a vizuális effekteket, de az egységek megnyilvánulásait is jobban értékelhetik. A zenéről szintén csak áradozni tudok, Jeremy Soule, a világ egyik méltán legelismertebb játékzeneszerzője ismét fantasztikusan jó, kórusokkal megtámogatott, a világ hangulatát tökéletesen visszaadó zenét komponált, és bár az aláfestés a hangokhoz hasonlóan kissé gyakran ismétlődik, ez ilyen minőségnél nem zavaró. Összességében a világ megvalósítása, visszaadása a monitoron gyakorlatilag tökéletesre sikerült, a fantasztikus grafika és a hangok hibátlanul adják vissza a társasjáték és a regények brutális, kegyetlen világát – talán magát Ian Watsont az általa kitalált gondolatszivattyúra kötve se lehetett volna ezt jobban megvalósítani!

Csapatban az erő!

Azért kezdtem a külsőségekkel, a világ leírásával az ismertetőt, mert messze ez a legnagyobb pozitívuma a Dawn of Warnak. Ugyan a játék a színpompás grafika és fülbemászó aláfestés nélkül sem mondhatni sablonos RTS-nek, igazán komoly újítást csak az egységek irányítása, kiképzése és fejlesztése jelent – meg talán az erőforrás-menedzsment (bár így lassan a klasszikus "Mit adtak nekünk a rómaiak?" párbeszédre kezd emlékeztetni a mondat...). Szó mi szó, ilyen egységszisztémát még biztos nem láttunk egy korábbi játékban sem.

A dolog ott kezdődik, hogy nem egyedülálló egységeket képezhetünk ki, hanem csapatokat. Ez az űrgárdista alapegység esetén négy főből áll. Ők min-



A Warhammer egyjátékos módja a fenomenális kezdet után sajnos folyamatosan veszít varázsából. A multi azonban kiváló!

A fejlesztők

A Relic fejlesztői szinte kivétel nélkül Warhammer-rajongók, ezért keresték meg a THQ kiadót, ami a Warhammer 40K játékjogait birtokolta. A kanadai srácoknak alapkoncepció tekintetében nem volt megkötve a kezük, az első elképzelések szerint körökre osztott stratégiát készítettek volna, de ezt a hasonló, ám gyenge próbálkozásokat látva elvetették. A következő terv Total War-szerű taktikai-stratégiai játék volt, de mivel ilyen programok terén a csapat nem volt tapasztalt, és a stílus is kevésbé népszerű, ezt az ötletet is leszavazták. Végül az RTS alapstílust választották némi tupírozással, melyet támogatott mind a játék kiadója, mind a táblás játékokat megjelentető Games Workshop.

A fejlesztők elsősorban a brutális harcokra és az univerzum, a hangulat legteljesebb visszatükrözésére koncentráltak, ez nagyon jól érezhető a végleges játékon is. Pár hónap alatt összedobták a játék kész, működő vázát, amiben két faj szerepelt csupán három-három egységgel, de már tartalmazta a finomításra váró nyersanyagbeszerzési és morálrendszert. A fejlesztés közben felmerülő különböző ötleteket gyorsan be tudták építeni ebbe a kezdetleges játékverzióba, így egyből láthatták, milyen hatással van az a játékmenetre. Ez a módszer nem csak a program csiszolásában segített, de lelkesítően hatott a fejlesztőkre is, akik így nem csak a projekt végén látták meg munkájuk eredményét, hanem szinte azonnal, ráadásul egyből ki is próbálhatták azt.

Bár a fejlesztők csak nagyon finom utalásokat ejtenek el, ők valószínűleg sokkal komolyabb és hosszabb hadjáratot szerettek volna, mely megismertet mind a négy játszható fajjal. A kiadó ez ügyben viszont kötötte az ebet a karóhoz: a játéknak a boltokban kell lennie szeptemberre (az EA novemberi Battle for Middle Earth-jével nem jó dolog versenyezni), ennyi idő pedig nem volt elégséges hosszabb történetre, sem a tervezett pályaszerkesztőre, vagy az igazán kiforrott többjátékos módra.

Battlefield 40 000: Kardok, láncfűrészek, futurisztikus Uzik, és orkok...

dig együtt mozognak, nem választhatjuk szét őket, nem adhatunk nekik külön utasításokat. Még az azonos típusú egységekből álló csoportok között sem variálhatunk, nem csoportosíthatunk át az embereket, mint mondjuk a Praetoriansban. A csapatokat viszont egyenként tovább bővíthetjük egy bizonyos – általában kilencfős – határig, sőt, parancsnokot is rendelhetünk hozzájuk. Mindezt az adott egységcsoportra kattintva tehetjük meg.

Ilyen látványt RTS-től nem várnánk

Az általános, meghatározott épületekben végrehajtható fejlesztések mellett (pl. jobb tűzgyorsaság, célzás stb.) minden csapatnak magunk fejleszthetjük tovább kézifegyvereit, különböző lézereket, mesterlövészpuskákat, vagy akár lángszórókat adva a kezükbe. Mindegyik természetesen egy meghatározott egységtípus ellen ideális. Csapatunk egészen addig létezik, amíg akár csak egy fő is életben van, és ez az egy katona is elég arra, hogy ismét teljessé tegye csoportját. A fejlesztéseket, csapattagokat ugyanis bárhol kérhetjük már legyártott csapatunkhoz (azokat elkészültükkel egyből ledobják nekünk a bolygó felett keringő űrhajóból), egyedül az azok eredeti alapját képező harcosokhoz van szükségünk barakkféleségekre. Ennek megfelelően a harc, a támadás szinte szünet nélkül tarthat, amíg csak tudjuk fizetni elhulló katonáink azonnali pótlását.

A sima gyalogosokkal ellentétben az eggyel nagyobb fejlettségi szintet igénylő gépek már jelentősebb tűzerőt képviselnek, így ők amellett, hogy több egységhelyet foglalnak, külön irányíthatók. Legtöbbjük brutális, néha területre ható sebzéssel és életerővel rendelkezik, így érdemes koncentrált tűzerővel mindig rájuk összpontosítani a harc kezdetén. A Warcrafthoz hasonlóan most is háromszintnyi főépület-fejlettséget különböztethetünk meg, a másodiktól gyárthatunk gépesített egységeket, a harmadiktól pedig ultrabrutális gépeket is. Irtó jó ötlet, hogy a játék külön kezeli a gépek és emberek, illetőleg a többi népnél a durva és még durvább egységek maximális gyártási számát. Míg a Warcraftban mindegy volt, milyen típusú egységekből érjük el az adózási határokat, itt a három fő egységtípusnak – emberek, gépek és lopakodó egységek – külön vannak kezelve a fenntartási szintjei. Utóbbi, jórészt gyenge vagy

Egy rozzant bódé nem állíthat meg!

Warhammer itthon

Bár kisebb mértékben, mint külföldön, Magyarországon is igen nagy népszerűségnek örvend a Warhammer-univerzum, a legtöbb könyv – a táblás játékokkal ellentétben – megjelent magyar nyelven is. A brit Games Workshop által kiadott könyveknek és játékoknak külön honlapja is van (www.inkvizitor.hu) igen szép cikk- és linkgyűjteménnyel, valamint szőrmadár-kommandós online barátainknak, a Hardwirednek is van külön Warhammeres aloldala (warhammer .hardwired.hu). Hatalmas elhivatottságot tükröz, hogy alig két héttel a megjelenés után már közel készen van a játék rajongók általi magyarítása, melyben többek közt egy hivatalos Warhammer-könyv műfordító is közreműködik.

■ **Négy páncélos (kutya nélkül) az ork roham ellen. A túlerőnk nyomasztó.**

sunyi harcosokból álló kategóriát nem éreztük fontosnak sem egy-, sem többjátékos módban: egyszerűen nincs idő, de szükség sem velük szöszmötölni. A külön kezelt fenntartási költségeknek köszönhetően a program megköveteli, hogy ne egyszerűen a legerősebb egységekből állítsuk össze hadseregünket, hanem különböző kombinációkat találjunk ki.

Apró fifikák

Az akciódús játékmenetet hivatott elősegíteni az erőforrás-menedzselési rendszer is. Ezúttal nem fát, kristályt, vagy aranyat kell bányásznunk, hanem a pálya bonyos pontjait kell ellenőrzésünk alatt tartanunk. Minél több „requisition point" pompázik a mi színünkben, annál gyorsabban ömlenek számlánkra az épületek és egységek gyártásához szükséges pontok. Ezeken a kulcsfontosságú helyeken minden nép saját védelmi épületet is felhúzhat, mely által némileg biztosabbá válik, hogy az adott pontszerző hely a mienk is marad. A védelmi egységek két szinten erősíthetők, amivel a pontok termelése is felgyorsítható. További jelentősége ezeknek a helyeknek, hogy bázisunk környékét kivéve egyedül ezek mellé húzhatunk fel további épületeket.

„Az egyik leghangulatosabb és legbrutálisabb RTS; kevésen múlt, de a legjobbak közé nem kerülhetett be."

A másik, főleg gépek gyártásához szükséges alapanyagunk az energia, melyet egyszerű, bázisunk köré bárhova megépíthető erőművekkel garantálhatunk. Idővel ezek is több szinten továbbfejleszthetők lesznek, de egy bázison csak bizonyos számút húzhatunk fel belőlük: a még több energiához újabb bázis(oka)t kell létesítenünk, vagy elfoglalni a térkép különleges pontjait, melyek egyedül biztosítanak annyi energiát, mint három-négy erőművünk összesen. Érdekes, hogy egyik energiaforrásunk sem merül ki, esetleg jó ötlet lett volna, ha a Starcraft gejzírjeihez hasonlóan itt egy idő után jelentősen lecsökkenne az adott helyről befolyó nyersanyag mennyisége, új pontok elfoglalására ösztönözve a játékost.

Említésre méltó még a játék morálrendszere, melynek köszönhetően nem csak egységeink életerejére, de harci kedvére is figyelnünk kell. A hatalmas szörnyek, illetve a brutálisabb, vagy sunyi fegyverek (daráló, mesterlövészpuska stb.) drasztikusan képesek lecsökkenteni egységeink harci kedvét. Ilyenkor ugyan nem válnak irányíthatatlanná, de jóval kisebb sebzésre lesznek képesek. Cinikus énemet elővéve mondhatnám azt is, hogy a Dawn of Warban nincs szükség az egységek megtörésére, hogy azok irányíthatatlanná váljanak... A nagyobb, változó méretű hadseregek néha alapból is borzasztóan manővereznek, tereptárgyakban és egymásban elakadnak, távolabbra pedig esélytelen elküldeni egy nagyobb csapatot. A négy népnek (űrgárdisták, a Káosz által megfertőzött emberek, orkok és eldák) négy saját hőse van, azokat nem választhatjuk tetszésünk szerint, mint a Warcraftban, de azért kellően feldobják így is a játékmenetet, főleg hogy eltérő képességekkel rendelkeznek. Emellett kissé hiányoltam a repülő egységeket, már csak azért is, mert ezek talán segíthettek volna a kaotikusan mozgó csapatok jobb irányíthatóságában is.

Klasszikus kampány

A játék a könyvektől elszakadó saját történetet kapott. A Blood Ravens űrgárdista rendházat a Tartarus bolygót elözönlő orkokkal szembeni segítségül hívják az elkeseredett helyiek. Innen bontakozik ki lassan és némiképp kiszámítható módon a történet: vajon mért pont ezt a bolygót rohanták le az orkok, mit keresnek itt az eldák, és vajon ki a csapatban megbújó áruló? Az űrgárdisták tizenegy, közepesen hosszú küldetése alatt természetesen minderre fény derül, de ezzel sajnos vége is a játék hadjárat módjának! Nemhogy záró animációt nem kapunk – pedig a játék fantasztikus bevezető mozija után nagyon vártam rá –, de további hadjáratok sem nyílnak meg előttünk. A szerkesztőségben alig hittünk a szemünknek, úgy gondoltuk, talán valami programhibáról van csak szó – de sajnos nem. A másik három frakciót csupán egy-egy gyakorló, magyarázó pálya keretén ismerhetjük meg a gép vagy egymás elleni multi játékokhoz. Úgy tűnik, elfogyott a Relic fejlesztési ideje, és bár ez az egy hadjárat izgalmas és élvezetes, ennél azért sokkal-sokkal többet vártunk egyjátékos módban.

Sajnos az a tizenegy pálya sem olyan minden felülmúlóan izgalmas és kidolgozott, mint amilyenre az alacsony számból következtethetnénk. Fokozatosan kapjuk meg az új egységeket, de a feladatoknak legtöbbször egy szál lineáris megoldási lehetősége van. Még al- vagy opcionális küldetések sincsenek, csak egyre jobban megerősödve megyünk előre elfoglalni a soron következő nyersanyagforrás-pontokat. Az ellenség nem alkalmaz meglepő taktikákat, csupán nehézségi szinttől függő erősséggel támadgat be bizonyos pontokat. Van egy-két hangulatos játékelem, mint amikor egyszerre négy pontot kell védenünk a győzelem érdekében, vagy amikor a pálya két átellenes részén kell csapatokat irányítanunk, de összességében ez elég halovány, és már a Starcraftban vagy a Brood Warban is láthattunk mindegyik küldetésre példát hat-hét éve... Tovább rontja a helyzetet, hogy nekem nehéz fokozaton is sikerült mindig ugyanazt a két egységet legyártva (Space Marine-t és Drudgernoutot) gond nélkül teljesítenem a pá-

■ **Nem áll jól az orkok szénája. Majd World of Warcraftban visszavágunk!**

■ **Mindig a pirosra fogadj!**

A Warhammer 40K jelmeztervezője kiélte minden perverz fantáziáját

lyák mindegyikét. Ennek megfelelően azt kell mondanom, hogy igazából a korábban kifejtett fantasztikus látványorgia és zenei aláfestés biztosítja a hadjárat hangulatosságát, nem pedig a változatos küldetések, vagy a kiemelkedő mesterséges intelligencia. A történet sem rossz (bár kissé kiszámítható és lassan kibontakozó), a karakterek pedig elég markáns egyéniségek ahhoz, hogy ne aludjunk el a néha perceken át tartó, játékmotor által közvetített monológjaikon.

Warhammer online

A program megjelenése után azonnal beindult az élet a Warhammer internetes csataterén. Bár a tapasztalatok szerint gyakran az első patch ellenére sem tudnak a különböző nyelvű verziójú programokat birtoklók egymással játszani, és az egész rendszer még közel sem olyan kiforrott, mint a Battle.net, a játékkedv határtalan. Jelenleg a legtöbb profi sokak számára meglepő módon eldákkal játszik, de ez természetesen minden patchcsel változhat – ne felejtsük, kezdetben a Warcraftban is az elfek voltak legyőzhetetlenek. A legjobb visszajátszásokat a http://www.zhladder.com/dowreplays/-Dowreplays oldalon találjátok, hihetetlen, hogy már most mire képesek egyesek! A játékok egyébként túlnyomó részt igen gyors lefolyásúak, ritka a húsz percnél hosszabb menet.

War-haver!

A kissé halovány egyjátékos mód után okkal feltételeztük, hogy multi-téren esetleg az új Starcrafttal van dolgunk (a fejlesztők is pontosan ezt ígérték!). Grath-tel hatalmas elánnal vetettük magunkat a többjátékos pályák húsdarálójába, ahol először szokás szerint a gép elleni játékot próbáltuk ki. Ahogy már megszoktuk, a mesterséges intelligencia többnyire brutális támadásokkal nyitott ellenünk, de az első ostromok visszaverése után viszonylag könnyű volt visszaszorítani seregeiket – közepes fokozatig legalábbis. Nehezebb szinten már a játék eleje is jelentős gondokat okozott: a gép nagyon jól és gyorsan játszik, és bár pár kisebb hibáját csúnyán (és rendszeresen) ki lehet használni, alapvetően hosszan tartó, kihívást jelentő gyakorlópartnerre lelhetünk az AI „személyében".

Az itt végre megismert három további faj ugyan alapvető dolgokban nem különbözik egymástól (ezt a Starcraft óra nem is igazán tudta senki megoldani), de azért kellő eltérés tapasztalható az orkok, eldák és űrgárdisták között, egyedül a káosz népe nem tűnt különlegesnek. Az orkok testesítik meg ezúttal a durva számbeli túlerőt, az eldák a kifinomult támadási trükköket, az űrgárdisták pedig nagyjából a kettőjük közt helyezhetők el. Bár az

A díszletek a Gyűrűk urát idézik

egységek hármas felosztása mindegyiküknél megtalálható, valamennyien egyedi speciális képességekkel, egységekkel és hősökkel rendelkeznek, aminek köszönhetően nem csak a harcosok textúráiban és a népek hangulatában tapasztalható eltérés a fajok között. A hangulatot mindegyiküknél fantasztikusan jól sikerült eltalálni – ismét csak az orkok váltak a szerkesztőség kedvenceivé –, így a játszható fajok terén a játék minden tekintetben felveszi a versenyt a Warcraft 3-mal.

Az egységgyártási, illetve a nyersanyagszerzési rendszer bármely néppel is játszva – főleg profi játékosok esetén – szinte állandó akcióorgiává változtatja a programot, ami nem feltétlenül baj,

A Káosz fiai jelenésre várnak

sőt! Folyamatosan zajlanak az oda-vissza támadások, miközben azért figyelünk a kellő fejlesztésre, foglalásokra is – nem láttunk még ennyire akcióközpontú RTS-t. Ennek ellenére egy hét intenzív multinyúzást követően úgy érezzük, pont emiatt nincs igazi kibontakozási lehetőség, és már a játék elején eldől az egész játszma. Az ellenőrzőpontok birtoklása túl nagy, és gyakran visszavehetetlen előnyhöz juttatja a játékosokat. Természetesen ezek csak apró kötekedések, a játék eszményien élvezetes és sokszínű többjátékos program képét festi, de úgy érezzük, már csak a magas gépigény miatt (erősen ajánlott hozzá egy giga memória és legalább 2,8-as processzor) sem ünnepelhetjük benne a Starcraft trónfosztóját.

Kisebb, és nyilván később orvoslásra kerülő többjátékos negatívumként kell felhoznunk a szerény huszonegy multi térképet, bár a különböző nyerési kombinációk (ellenség parancsnokának megölése, speciális pontok birtoklása a pályán, hirtelen halál: bármelyik már megszerzett pont elvesztésével azonnal veszítünk) megfelelő változatosságot képesek biztosítani a kevés helyszínen is – a helyzet pedig gyorsan javulni fog a hamarosan elérhetővé váló pályaszerkesztővel. Várhatóan az internetes játékot csak fokozatosan fogják kikupálni, a Warcraft 3 Battle.netjéhez képest ugyanis siralmas a jelenlegi helyzet. Még beszélgető szobákat sem lehet létrehozni, nincs részletes ellenfélkeresés, ladder és barátlista, sem figyelő (observer) mód, azt már nem is említve, hogy a különböző nyelvű verziók között még az első patch ellenére sem tökéletes a kommunikáció. Ennek ellenére könnyen lehet, hogy pár hónap kiegyensúlyozás és fejlesztés után, év végén 2004 egyik legjobb többjátékos programjának fogjuk választani a Dawn of Wart!

Brutális játék, brutális ítélet

Nagyon nehéz ítéletet mondanom a Dawn of War felett. Látszik, hogy profi munka, a Relicnél mindent beleadtak, így a világ megvalósítása, a grafika, a külsőségek, a hangulat fantasztikusan jóra sikeredtek. A másik oldalon viszont ott van a semmi különöset nem nyújtó, rövid, csak egy népet bemutató hadjárat, és a még csiszolásra szoruló internetes játék, ami igazán naggyá tehette volna (talán még teheti is) a Dawn of Wart. Ilyen formában pedig bárhogy is vérzik a szívem, nem adhatok magasabb értékelést. Pár patch után visszavárjuk pótvizsgázni a játékot – addig is, akiknek megtetszett ez a világ, ajánlom Warhammer 40K könyvek olvasgatását, talán lerövidítik kicsit az időt, míg ezt a nyersgyémántot tökéletesre csiszolják…

Greg5

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	14/15

88%

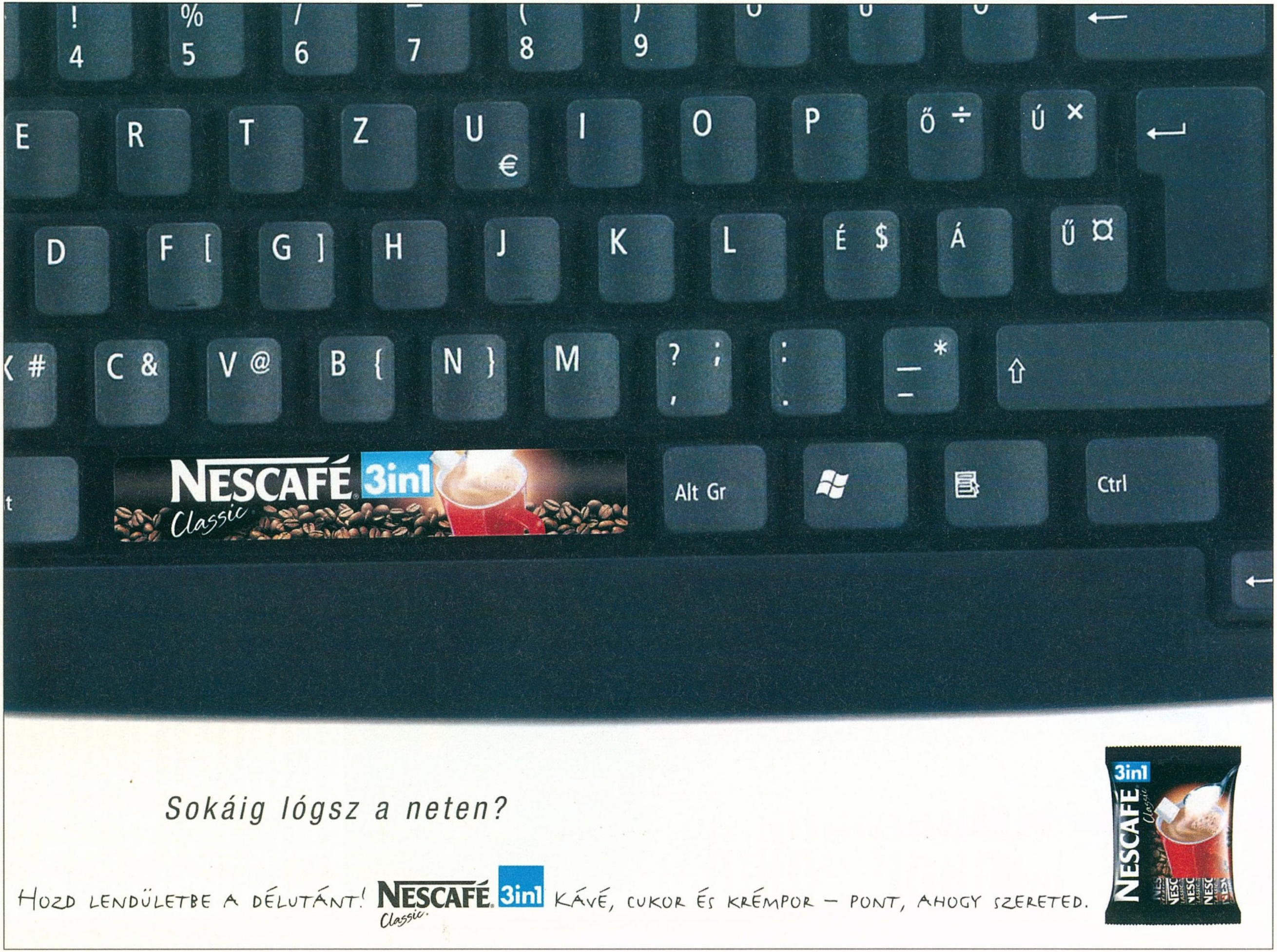
összhatás 4/5

\+
- tökéletes, WH40K hangulat
- elképesztő animációk és fantasztikus zene
- kiegyensúlyozott játszható felek

–
- csak egy népnek van hadjárata, az is túl egysíkú

Starcraft 96%
Ground Control 2 86%
Warcraft 3 93%

Minimum gépigény: P3 1400 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2GB HDD

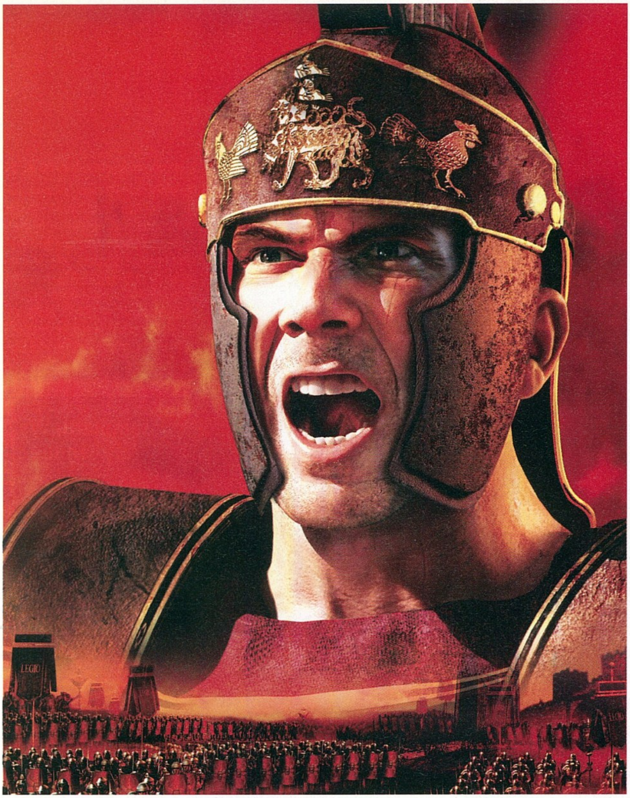


NESCAFÉ 3in1 Classic
Sokáig lógsz a neten?
HOZD LENDÜLETBE A DÉLUTÁNT! NESCAFÉ Classic 3in1 KÁVÉ, CUKOR ÉS KRÉMPOR – PONT, AHOGY SZERETED.

Minden út Rómába vezet

Rome Total War

fejlesztő creative assembly kiadó activision web www.totalwar.com



A Creative Assemblyt '87-ben alapította Tim Ansell Angliában, később nyitottak egy stúdiót Ausztráliában is. Több mint tíz éven át különféle konzoljátékok PC-konverzióit (Stunt Car Racer, Shadow of the Beast, az első FIFA) és sportjátékokat (krikett, ausztrál foci és rögbijátékok az EA-nek) készítettek. 2000, és a Shogun óta a stratégák körében számítanak kisebbfajta istenségnek, a Total War sorozat új tagjaival rendszeresen zseniálisat alkotva.

Utólag visszatekintve, meg állapítanom: nincs még egy év, mely oly gyökeres változást hozott volna játékfogyasztási szokásaimban, mint a 2000. esztendő – ekkor jelent meg ugyanis a Creative Assembly Total War sorozatának első darabja. Attól fogva nem léteztek többé számomra akció- és kalandjátékok, sem más stratégiák; a kérdéses alkotás tudniillik nemcsak nevében hirdetett totális háborút, hanem ténylegesen is képernyőinkre hozta azt, addig soha nem látott minőségű szimuláció formájában.

["Ebbe a játékba csak az tud belekötni, aki ókori harcászatból diplomázott. Cikkünk írója pont ilyen ember..."]

Most, alig négy évvel később, immár a széria harmadik részének eljövetelét ünnepelhetjük. Míg az első (Shogun) a középkori Japánt, a második (Medieval) pedig a XI. és XV. század közötti Európát választotta történelmi hátteréül, addig a mostani rész (Rome) a Kr. e III. és I. század közötti Római Birodalom katonai, politikai és gazdasági eseményeibe enged betekintést (nagyjából ebben a fontossági sorrendben). Márpedig nagy horderejű eseményekben igazán nem szűkölködő időszak ez: az Itália feletti ellenőrzés megszerzése, a pun háborúk győzelmes megvívása, a hellenisztikus államok meghódítása – vagyis végeredményben Róma Mediterránum feletti uralmának biztosítása mind-mind eme évszázadokra esik.

SPQR

Mint ahogy azt már az előző részeknél megszokhattuk, a játék alapvetően most is két szinten, a stratégiain, és a taktikain zajlik. Míg az előbbi légióink felállításának és mozgatásának, provinciáink átfogó felügyeletének, és a diplomáciai aktusoknak a szintere, addig utóbbi az ütközetek lebonyolításához szolgál terepül. Természetesen maga a végső cél is változik annak függvényében, hogy a nagy hadjáratot, vagy a kisebb kampányokat, netalán valamelyik történelmi csatát választottuk megmérettetésül. Míg az elsőben a Róma feletti korlátlan uralom (lényegében a császári cím) megszerzése hozza meg a győzelmet, a másodikban ehhez elegendő „csupán" a két legnagyobb rivális kiirtása, és 15 ellenséges tartomány meghódítása (a történelmi csatákban értelemszerűen a harctéri győzelem kicsikarása az egyetlen feladat). Első pillantásra a nagy hadjárat célja talán könnyebben elérhetőnek tűnhet, de higgyétek el, nem az; ehhez ugyanis megfelelő mértékű befolyást kell elérnünk a Rómát mint egészet szimbolizáló SPQR (Senatus Populusque Romanus, vagyis a Szenátus és a Római Nép) „frakcióban", márpedig ehhez néha még a Város valamennyi ellenségével való leszámolás, és az egész ismert világ meghódítása sem elegendő... Ha pedig egyszer deklaráltuk Róma feletti igényünket, még mindig hátravan a gyilkos polgárháború, ahol gyakorta a kor azon legjobb hadvezéreivel és katonáival kell szembenéznünk, akik korábban éppen a mi oldalunkon nevelődtek, és velünk vállvetve harcoltak.

A játékmód meghatározása után a következő dilemmát az általunk irányítani kívánt frakció kiválasztása jelenti. E téren kezdetben kizárólag római családok közül válogathatunk, később, ha egy hadjárat során legyőztük valamely ellenfelünket, az is

A leendő világbirodalom

Aki az elefánt elé kerül, megtanulja: ezúttal minden út Kómába vezet

feliratkozik a listára. A kérdéses patrícius famíliák a Brutusok, a Juliusok és a Scipiók, akik a játék során egymástól többé-kevésbé függetlenül, saját céljaik érdekében tevékenykednek – kezdetben szövetségesek, de előbb-utóbb mindenképp konfliktusba keverednek egymással. Az alkotók amúgy nagyon jól oldották meg, hogy erre ne kerüljön túlságosan korán sor: az egyes családok eltérő „működési irányt" kaptak: míg a Brutusok elsősorban

A súlycsoport-különbség látható

a hellenisztikus államok (Makedónia, görög poliszok stb.) meghódításával, addig a Juliusok a gallok és germánok feletti győzelmekkel, a Scipiók pedig Karthágó szárazföldi és tengeri hatalmának letörésével szerezhetnek befolyást. A kampányok mellett a történelmi ütközetek is megérnek egy próbálkozást, hiszen így első kézből tapasztalhatjuk meg, miért is nevezik pirruszinak az epiruszi uralkodó győzelmét Asculumnál, hogyan kerítette be, és semmisítette meg Hannibál a túlerőben lévő római légiókat Cannae-nál, és hogy mit érezhetett Varro, amikor a germánok végső rohamra indultak csapdába csalt serege ellen. Ha pedig nem vagyunk híján a hadvezéri talentumnak, akár ellentétes folyást is szabhatunk az események menetének, abszolút nem történelemhű, ám annál látványosabb módon legázolva az elbizakodott ellent.

Strategema

No de vissza a játékot a maga teljes dicsőségben megmutató kampányokhoz, azon belül is a körökre osztott játékmódot favorizáló stratégiai szinthez: a meghódítandó világot megjelenítő térkép ezúttal jóval részletesebb és dinamikusabb, mint azt az előző két résznél megszokhattuk. Részletesebb, hiszen az ügyes kézzel megrajzolt atlaszon immár nemcsak a tartományok határai, hanem a hegyek, folyók, erdők, utak és városok is fellelhetők – ez így még valószínűleg az első tudományos igényű földrajzi munka szerzőjének, Sztrabónnak is mosolyt csalna az orcájára! Dinamikusabb, mert a városok szemmel láthatóan fejlődnek (vagy visszafejlődnek, sőt a külső csapások hatására néha el is pusztulnak), a tájat az évszakok függvényében zöld növényzet vagy hótakaró borítja – a füstöt eregető vulkánok (élükön a Pompeit és Herculaneumot elpusztító Vezúvval) pedig különösképp hangulatosak. A megjelenített tereptárgyak ráadásul nemcsak díszítésül szolgálnak, hanem katonai szempontból is döntő fontossággal bírnak: egy-egy hágó, vagy híd birtoklása létfontosságú előnyhöz juttathatja valamely felet. Főként igaz mindez a városokra! Egyrészt azért, mivel ezek biztosítják az adott tartomány feletti uralmat, másrészt pedig azért, mert erődített voltukból kifolyólag kiválóan alkalmasak a túlerőben lévő ellen feltartóztatására. Az erdők újabb külön állat-, akarom mondani növényfajtát képviselnek: bennük elrejtett seregeink ugyanis lesből támadhatnak riválisaink mellettük elhaladó csapataira. A mit sem sejtő ellenfél ilyenkor nehezen kiegyenlíthető hátrányba kerül; egységei az ütközetet oszlop formációból kénytelenek kezdeni – ami itt azt jelenti, hogy általában még a felfejlődési fázisban, de legkésőbb a csata első etapjában sárba tiporják őket...

> **?**
> A fejlesztőcsapat már azelőtt belevágott a következő játékába, hogy a Rome elkészült volna. Részleteket még nem árultak el róla, csak azt tudjuk, hogy mindenki, aki eddig látta, letaglózó élményként számolt be róla...

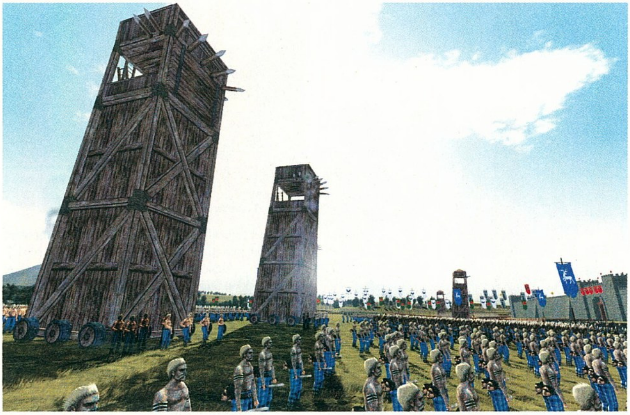
Hol van ilyenkor Legolas?!

Talán mondanom sem kell, hogy a városok nemcsak katonai, hanem gazdasági szempontból is figyelemreméltó objektumok: rajtuk keresztül folynak be az adott provincia adói, és a kereskedelmükből húzható haszon sem éppen elhanyagolható. Az így összeharácsolt összegeket aztán városfejlesztési beruházásokra és új egységek felállítására egyaránt fordíthatjuk. A kettő ráadásul közvetlen kapcsolatban is áll egymással: a kiépítettebb infrastruktúrával rendelkező településeken jobban felszerelt és kiképzett csapatok toborozhatóak. Mindez az adott város élére kinevezett kormányzók feladata – újdonság a játékban, hogy közvetlen ellenőrzést csak azon települések felett gyakorolhatunk, amelyeket famíliánk valamelyik tagja irányít. Ha ez nem így volna (márpedig ez a rokonok számának korlátozott volta miatt igencsak gyakran megtörténik), kizárólag a kormányzó egyéni képességeibe helyezhetjük bizodalmunkat.

A család mindenek felett

Itt máris elérkeztünk a játékmenet első igazán neuralgikus pontjához, az általunk irányított patrícius család tagjainak felügyeletéhez. Mivel a direkt kontroll feltétele (úgy a városok, mint a hadseregek esetében) valamely rokon helyszíni jelenléte, azok mozgatása a játék igencsak fontos része. Kezdetben ez nem is nagy probléma, ám ha famíliánk gyarapodása nem tart lépést provinciáinkéval (márpedig különösen tehetséges stratégák ki-

Miért fordít hátat mindenki egymásnak? Tömeges párbaj lesz?



Az Egri csillagok óta várunk valami ilyesmire számítógépes játékban!

vételével nem fog), már rövid idő elteltével igencsak kellemetlen helyzetben találhatjuk magunkat: egész egyszerűen nem lesz elég kormányzónk és hadvezérünk! Mindezt felfoghatjuk akár az irreálisan gyors területi terjeszkedés ellen ható kiegyensúlyozó elemnek, de épp ellenkezőleg, a játék élvezetét nagyban lerontó logikátlanságnak is. Hiszen mi is történt volna valójában Rómával, ha vezetői téren kénytelen mindössze egyetlen család emberi erőforrásaira hagyatkozni...? Nos, a játékból sajnos ez is kiderül, ráadásul birodalmunk hatékony működtetése céljából kénytelenek leszünk olyasfajta, kevéssé felemelő tevékenységekkel bíbelődni, mint akár a legjelentéktelenebb (ám sajnos mégis nélkülözhetetlen!) rokonok utazásainak részletekbe menő megtervezése.

Az előző részekhez hasonlatos módon ugyancsak ránk hárul a szolgálatunkban álló orgyilkosok, diplomaták és kémek irányítása is. Előbbiek használata egyértelmű: mérgezett tőreikkel riválisaink hadvezéreit és politikusait (sőt néha őket magukat is) tetethetjük el láb alól – kár, hogy a fontosabb célszemélyek esetében a siker esélye igencsak alacsony. Diplomatáink (és rajtuk keresztül az egész külpolitika) lehetőségei viszont sokat bővültek a sorozat korábbi darabjaihoz képest: immár nem csupán a béke, háború, és szövetség jelentik a lehetséges opciókat, hanem pl. adófizetői státuszba is kényszeríthetünk más államokat, vagy súlyos fenyegetésekkel tehetjük egyértelművé, hogy barátságtalan lépéseikkel Róma haragját vonják fejükre. A kémek elsődleges feladata továbbra is az ellenséges hadseregek létszámának és összetételének kifürkészése, mindemellett jól felhasználhatók szabotázsakciók (valamely létesítmény megsemmisítése, az ostromlott város kapuinak kinyitása) kivitelezésére is. Érdekesség, hogy több spion jelenléte egyazon helyszínen lineárisan növeli a végrehajtás sikerének esélyét.

Mars fiai

A stratégia szint alapos (ám a játék egyedülálló mélységéből adódóan korántsem teljes) bemutatásnak végeztével elérkeztünk a sorozat tagjai által mindig is leginkább fókuszba állított részhez: az ütközetek irányításához. Nos, örömmel jelenthetem, hogy egységeink valós idejű kommandírozása még sohasem volt ekkora élvezet! A legszembetűnőbb fejlődés talán a vizuális megvalósítás terén érhető tetten: míg korábban hibrid 2D-3D motorral (térbeli táj, ám sprite-alapú, „sík" egységek) kellett beérnünk, addig most minden, egészen a legnyomorultabb talpasokig, vagy a szélben hajladozó fűszálakig igényesen textúrázott poligonokból épül fel. Ehhez jön a kizárólag „lenyűgöző" jelzővel illethető részletesség és igényesség. Ahogy a nap fénye megcsillan a korhű felszerelésű római légionáriusok páncélján, miközben feszülten várakoznak a harc megkezdése előtt; ahogy a makedón nehézlovasság leszegi lándzsáit, és eget-földet rengető robajjal rohamra indul; ahogy a görög hopliták falanxa sorait zárva áthatolhatatlan lándzsaerdőt képez; vagy ahogy a megvadult pun harci elefántok legázolják a menekülő gyalogostömegeket, tollpiheként szórva szét az embereket – nos, az írott szóval nehezen visszaadható hangulatot varázsol a képernyőre! Ehhez jönnek még a hasonlatosan élethű hanghatások, és a drámai aláfestő zene – ilyen egész egyszerűen még nem volt a számítógépes játékok történetében, sőt, még azt is nehezen tudom elképzelni, hogy a közeljövőben bárki utolérhetné az itt felállított minőségi szintet.

Azt a minőségi szintet, amelyet egy, már az előző inkarnációknál is tökéletesen kiforrott irányítási rendszer emel még tovább – az egér és néhány billentyű segítségével tudniillik pontosan úgy irányíthatjuk légióinkat, ahogy az Augustus (sajnos az utókor számára elveszett, és csak más művekből kivonatolva ismert) katonai kézikönyvében meg volt írva! A kontroll eme módja talán túlságosan is tökéletes: egységeink azonnal reagálnak a kiadott parancsokra, a kommunikáció lassúsága miatti harctéri késletetés szinte egyáltalán nincs is jelen, kissé lerontva az ütközetek hitelességének látszatát. Ugyanígy nem voltam kibékülve a játék azon tulajdonságával sem, hogy (lényegében az egységek tapasztalati szintjétől és az adott államra jellemző hadművészeti sajátosságoktól függetlenül) bármelyik náció bármelyik hadserege képes csaknem valamennyi harcászati alakzat alkalmazására – így finoman szólva nem mindig domborodik ki a civilizáltabb nemzetek professzionálisabb hadseregeinek fölénye. Némi gyógyírt jelent viszont, hogy bizonyos nemzetspecifikus alakzatok (pl. a hellenisztikus államok falanxai) valóban megmaradtak annak, vagyis szerencsére nem nagyon találkozunk a gyalogsági harcászat korabeli magasiskoláját bemutató barbár hordákkal.

Ante portas

Más területeken viszont sikerült lényegesen reálisabbá tenni a csaták menetét: virtuális lovasságunk végre tényleg úgy viselkedik, mint valóságos korabeli megfelelője, vagyis lendületből gázolja le a szétrebbenő talpasokat, nem pedig (mint azt az előző részeknél megszokhattuk) nevetséges módon lefékez, majd állva aprítja az ellent, egészen addig, míg be nem kerítik, és fel nem morzsolják őket. A lovasság mobilisabbá tételén túl a városok megvívásának terén is jelentős fejlődésnek lehetünk tanúi: míg az ostromok korábban inkább tűntek a nyílt ütközetek folytatásának, mintsem a hadművészet különálló ágának, addig most már tényleg szinte önálló tudományt képviselnek. Azok a hadvezérek, akik túlságosan türelmetlenek kivárni, míg a védők lassan de biztosan felélik tartalékaikat, a kor minden létező ostromeszközét bevethetik a makacs ellen jobb belátásra térítése érdekében – ballisztták, faltörő kosok, katapultok és ostromtornyok, a kevésbé kifinomult módszereket

Hardverteszt

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A mérést a Battle of Lake Trasimene pályán végeztük, a bevezető kb. kétperces jelenet átlagsebességét mértük.

P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800Pro 1280x960

45 Fps, Árnyék, fű, füsteffekt nélkül, NoAA
29 Fps, Árnyékokkal, NoAA
19 Fps, Részletes árnyékokkal, 2xAA

P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800Pro 1024x768

46 Fps, Árnyék, fű, füsteffekt nélkül, NoAA
31 Fps, Árnyékokkal, NoAA
20 Fps, Részletes árnyékokkal, 2xAA

P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800Pro 800x600

46 Fps, Árnyék, fű, füsteffekt nélkül, NoAA
31 Fps, Árnyékokkal, NoAA
22 Fps, Részletes árnyékokkal, 2xAA

A Rome csodálatos grafikáját szinte minden gépen élvezhetjük, köszönhetően a motor nagyszerű skálázhatóságának. Érdekes módon a felbontás változtatása szinte semmit nem változtat a sebességen, sokkal inkább a részletesség csökkentésével gyorsíthatjuk a programot. Szedjük le az antialiasingot, kapcsoljuk a ki az árnyékokat, és ha ez sem lenne elég, vegyünk vissza a grafikai elemek minőségéből (az egységek részletességét hagyjuk a végére).

pcg

Másvélemény

Nem vagyok kifejezetten oda a Total War-szériáért, ami konkrétan azt jelenti, hogy eddig egyik epizódjával sem játszottam, meghagytam őket a Nyúl- és Josh-féle megszállottaknak. Alighanem ez a végzet várt volna a Rome-ra is, ám ezúttal a kíváncsiságom győzött: vajon tényleg jó az a játék, amiről Hancuék az E3 után ódákat zengtek, és ami Joshua kizárólagos beszédtémája volt az utóbbi hónapokban?

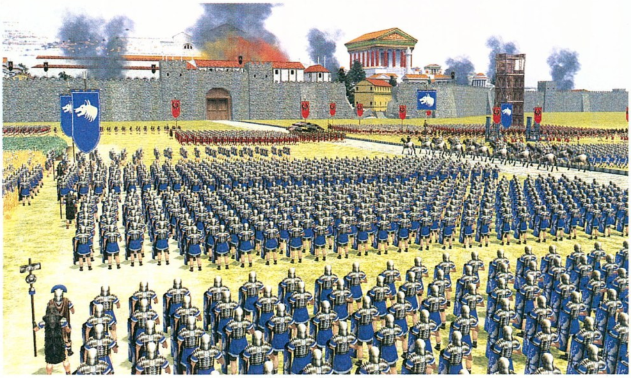
Feltelepítettem, elindítottam, majd rögtön legörbült a szám a puritán menük láttán. A játék megkezdése után azonban egyre vidámabb lettem, és most, rendszeres napi egy-két óra Rome-ozás után ott tartok, hogy nálam ez az év végi programáradat eddigi legjobb PC-s darabja. A rendkívül összetett kampány sokkal nehezebb, mint napjaink átlaga, legalább ötször kellett újrakezdenem, míg kitapasztaltam az első néhány évben követendő stratégiát. A remek újdonságok (számomra legalábbis azok voltak...) közül a legjobban a család megjelenítése (előléptetések, születések, házasságok, halálozások) tetszett, de a rendkívüli események , mint a pestis, a vulkánkitörések vagy a rebellis bandák megjelenése is jól színezi a játékmenetet. Ráadásul engem, mint a korhoz alig értőt a Josh által emlegetett kisebb-nagyobb történelmi pontatlanságok sem zavartak.

Birodalmam szépítgetése, városaim kényeztetése számomra sokkal élvezetesebb volt, mint a csaták levezénylése; bár néhány, több ezres ütközet azért nem mindennapi izgalmakkal jár. A következő Civilization készítőinek alaposan fel kell kötniük a felkötnivalót, nagyon nehéz dolguk lesz, ha felül akarják múlni a Creative Assembly munkáját.

96% Grath

kedvelőknek pedig ostromlétrák és bátran beáldozható, a falakról lezúduló forró olaj ellenében vajmi kevés védelmet jelentő teknősbéka alakzatba tömörített gyalogosok állnak a rendelkezésére. Sajnos ládás darukkal, gastraphatesekkel, polybolosokkal és onagrosokkal egyelőre nem találkoztam, pedig a játék fejlesztési szakaszában többedmagammal javasoltam, hogy ilyesfajta mechanikus szörnyetegek is szerepeljenek a programban... Ahhoz, hogy a Kr. e III. század egyik legtehetségesebb hadvezéréhez, Démétrioszhoz hasonlóan mi is kiérdemeljük a megtisztelő Poliorkétész (városostromló) jelzőt, mindenesetre ezek hiányában is meglehetősen sok gyakorlás szükségeltetik.

Hogy a rómaiak célkitűzéséhez hasonlóan a mi is a „Mi tengerünkké” (Mare nostrum) változtassuk a kezdetben ellenséges flottáktól hemzsegő Földközi-



Szegény várvédők: tízezer légióssal szembenézni nem életbiztosítás

tengert, különleges figyelmet kell fordítanunk haditengerészetünk fejlesztésre. A kikötővárosainkra alapozott, intenzív hajóépítési program hamar a javunkra billentheti ugyan a mérleg nyelvét, de a totális tengeri uralomtól ez még nagyon messze van. Márpedig ez jó dolog, hiszen birtokában egyrészt egymástól távol eső hadszínterek között is szabadon mozgathatjuk csapatainkat, másrészt blokádjainkkal érzékeny veszteségeket okozhatunk riválisaink kereskedelmének. A tengeri ütközetek menetébe nem tudunk közvetlenül beleavatkozni, azokat továbbra is kizárólag a flottaparancsnokok képességei, és a gépi (un)intelligencia döntik el. A hullámok hátán vívott csaták szerencsére felettébb ritkán bizonyulnak döntő jellegűnek, így általában a legrosszabb esetben is csak néhány tucat (igaz, drága pénzen építtetett, de pótolható) két-, vagy háromevezősünk pusztulásával kell számolnunk.

A fair playt még nem találták fel

A csíkos alsó épp kimegy a divatból

Epitoma rei militaris

Ilyen mélységű alkotást néhány oldalban összefoglalni szinte lehetetlen vállalkozás. Ennek megfelelően kísérletet sem tettem rá, számos területet érintőlegesen tárgyaltam, bízva abban, hogy e témákra még részletesen visszatérünk az újság lapjain. A műfaji kötöttségekből adódóan azonban mégiscsak kénytelen vagyok valamiféle konklúziót vonni. Nos, mit is mondhatnék? Talán csak annyit, hogy a méltatlanul elfeledett Napoleon 1813, és néhány még ismeretlenebb sorstársa, valamint a szerencsére jóval sikeresebb Civilization mellett ez a harmadik játék, amelynek láttán mindkét szemem nevet, és végre-valahára nyoma sincs ilyenolyan okokból hullajtott keserű könnyeknek. Azért csekélyke lefelé görbülés így is maradt a szám legtávolabbi szegletében, ami szinte kizárólag a játék nem különösebben túlzásba vitt történelmi akkurátusságának tudható be. Ha viszont úgy tekintek a Rome: Total Warra, mint ahogy a római történetírók nemzetük történelmére, vagyis hogy nem feltétlenül a történelmi hűséghez ragaszkodtak, hanem azt domborították ki műveikben, amit szépnek, jónak, követésre, s Róma eszményéhez méltónak tartottak... akkor a valóban nem számottevő hibákon könnyedén felül tudok emelkedni. Sőt, akár azt is mondhatnám, hogy a Rome: Total War az elérhetetlen tökéletességhez talán legközelebb álló alkotás, amelyet ezüstös korong valaha hordozott.

Joshua

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

92%

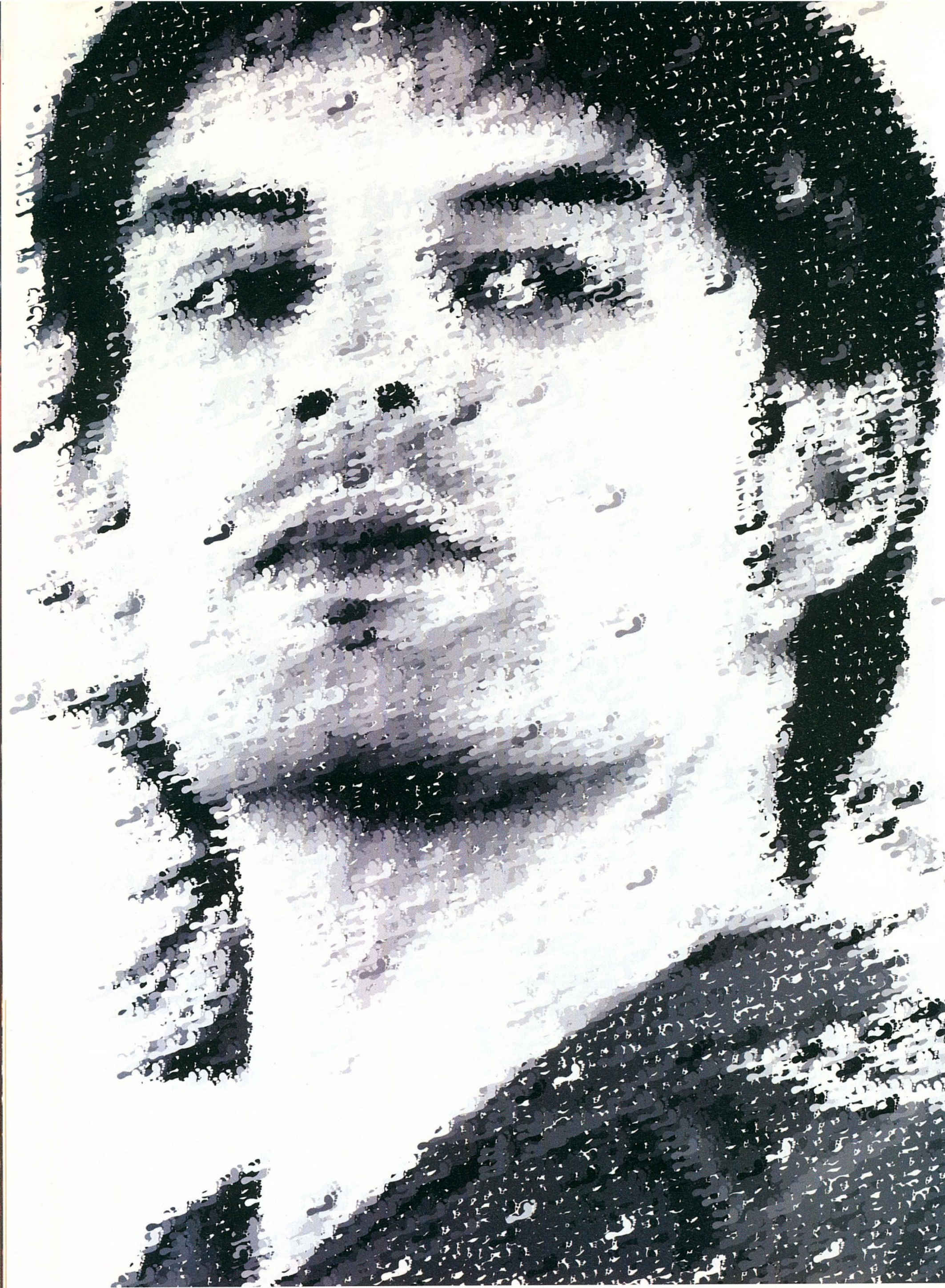
összhatás	5/5

\+ Lényegében minden!

\- Kisebb történelmi pontatlanságok
\- Időnként nehézkes mikromenedzsment

Shogun Total War 86%
Medieval Total War 89%
Knights of Honor 76%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.9 GB HDD



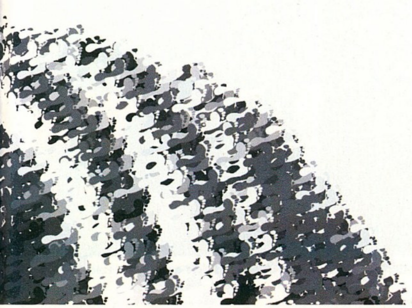
NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

It's in the game.™
www.fifa2005.ea.com
http://hungary.ea.com

ÉN NEM AZ ARCOMMAL FUTOTTAM BE

Fernando Morientes



Megjelenik októberben

FIFA FOOTBALL 2005

Official FIFA Licensed Product

GÖRDÜLÉKENY FUTBALL

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo and It's in the game are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All rights reserved. Game Boy, Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

Valóság, show nélkül

Full Spectrum Warrior

fejlesztő pandemic studios **kiadó** thq **web** www.fullspectrumwarrior.com

i Kétszáz alkalmazott, iroda Los Angelesben és Brisbane-ben (Ausztrália) – ez a tárgyi mérlege a világ egyik legnagyobb, független fejlesztőcégének. A hat év alatt, amíg eljutottak idáig, olyan alkotásokat tudhattak maguk mögött, mint az Army Men, a Battlezone 2 és a Dark Reign 2.

A játékokban szinte minden héten friss virtuális frontvonal nyílik (mindez egyre reálisabb keretek között), s ez új lehetőségeket nyitott meg Amerikában a hadsereg számára. Néhány évvel ezelőtt még újdonságszámba ment, amikor Quake-elő bakák próbálgatták a tengerészgyalogság berkein belül hasznosítani a szórakoztatóipar áldásait (azóta valószínűleg áttértek Tom Clancy műveire), de a többi fegyvernemnek is megvannak, és voltak a maga játékszerei, például a tengerészetnek a Larry Bond nevével fémjelzett Harpoon, vagy a Jane's által publikált Fleet Command (utóbbi módosított verzióját a tisztképzésben is használják). Ez az utca azonban kétirányú: míg a szoftverfejlesztők katonai szakértőket vásárolnak meg, és indigóval másolják be a speciális alakulatokat a játékokba, előfordul néha az is, hogy a nyúl viszi a vadászpuskát, azaz az Egyesült Államok hadserege oszt ki súlyos milliókat, hogy szimulációs vagy népszerűsítési célzattal karoljon fel egy-egy alkotást. Jó példa erre az America's Army, ahol a nagy lövöldözésbe belefeledkező harcos néhány szerencsétlen kattintás után egyszer csak azon veszi magát észre, hogy bevagonírozták, és mehet Irakba járőrözni... A Full Spectrum Warrior nem a toborzós fajta, csupán a fejlesztők éltek az alkalommal, és hadsereg megbízásából készített kiképzőprogram „light verzióját" tálalják a nagyközönség számára.

A fiatalember biztos megbotlott

Az Xbox verzió óta tudjuk, hogy a Full Spectrum Warrior önálló műfajt teremtett, olyan taktikai játékét, amely két négyfős csapat (Alfa és Bravo), valós idejű irányítását teszi lehetővé közvetett parancsokkal. Az átírás során ugyan gazdagabb lett a játék két exkluzív PC-s misszióval, de ez komoly lemondással jár, hisz nem elérhető az a bizonyos US Army version mód, amit a Microsoft dobozából a masszívabb élvezetre vágyó játékosok előváraszolhattak. A végeredmény azonban így sem rossz, a legfelső nehézségi fok hasonlóan gyötrelmes kínokat tartogat, a felbontás pedig némely konzolátirat elrettentő példájával szemben tisztességes határok között skálázható, sőt, az irányítás is szabadon konfigurálható. A kooperatív mód lehetne a legjobb végszava a produkciónak, de míg Xboxon a System Link hiányán keseregnek, a mi idegeinket a tetű lassan felálló missziók borzolják.

Zekisztán, hullák földje

A kerettörténetben egy kitalált ország, Zekisztán etnikai tisztogatással, törzsi háborúval terhes világába csöppenünk bele békefenntartóként, a 156. könnyű gyalogsági ezred nyolcfős rajával egyetemben. Mi szerényen, az osztag láthatatlan parancsnokát alakítjuk, és mielőtt a nemes feladattól, meg a korunk összes fekélyét (tömegsír, terroristák, gonosz diktátor) magában hordozó szituációktólráncok redőznék Rainbow Sixeken kérgesedett homlokunkat, végig kell tolni a tréning-küldetést, amely tartogat néhány meglepetést, és a veretes M.O.U.T. címkét viseli (Military Operations in Urban Terrain – Katonai műveletek városi környezetben). Igen komoly szimuláció működik a háttérben, így ne akarjuk újra felszerelni az embereinket, és ne keressük a BFG-t se. A két négyfős csapatban mindenkinek kötött helye és feladata van, pél-

> **"Valósághűségből is megárt a sok. Ebből a játékból csak a változatosság hiánya, ami gyönyörködtet(ne)."**

- Halló... nincs térerő... pedig a reklám 98%-os lefedettséget mondott!

Semmi gáz, megbosszullak!

A Mi autónk fedezéknek is kiváló

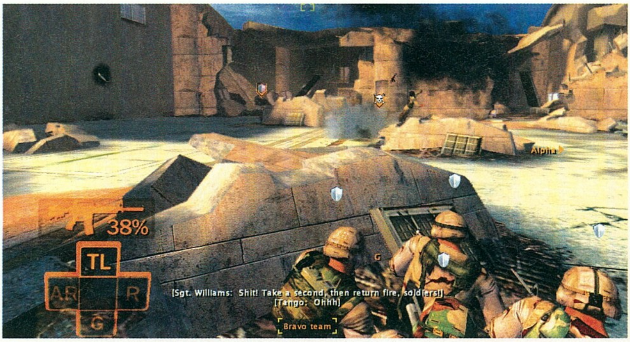
dául a csapatvezető (TL-M16) veszi, és adja tovább az utasításainkat, ő kezeli a GPS-t, amely a körülöttünk lévő néhány háztömbnyi területről ad felülnézeti (külön kérésre légifelderítési adatokkal dúsított) információt. A géppuskás (AR-SAW), a gránátvetős (G-M203) és a lövész (R-M16), valamint előbb említett úriember együtt mozog, és képviseli a másik csapat hasonló összeállításban küzdő egyedeivel közösen a végrehajtó testületet. Az első meglepetés valószínűleg akkor éri a játékost, amikor izgatottan tenyerel rá a billentyűzetre, tűzgomb után kutatva. Nos, itt ilyen, ebben a formában nem létezik! A lehetőségeinket előrevetítő kurzornak három állapota van: normál nézet, amely az osztagok virtuális látóterét szimbolizálja, aztán a mozgási fázishoz a segítő ikonok, illetve a tűzkörzetet reprezentáló – tereptárgyaktól függően változó – kör alakú mező, amely a lövedékek koordinálásában segít. A két csapat közti váltás gyors, és egyszerű, a helyváltoztatás pedig nem szimpla point and click elven működik, hanem kissé megfűszerezve a dolgot, a stilizált ábrák már a parancs kiadása előtt képet adnak a várható érkezési helyről. Az aktuálisan kiválasztott négy harcost szimbolizáló körök ugyanis minden esetleges fedezéknél helyzet-érzékenyen reagálnak, tehát a sarkokhoz felzárkózás, a kocsik, ládák különböző élei mentén történő fedezékkeresés frappáns és könnyen kezelhető rendszerben érhető el.

A bevetés szabályai

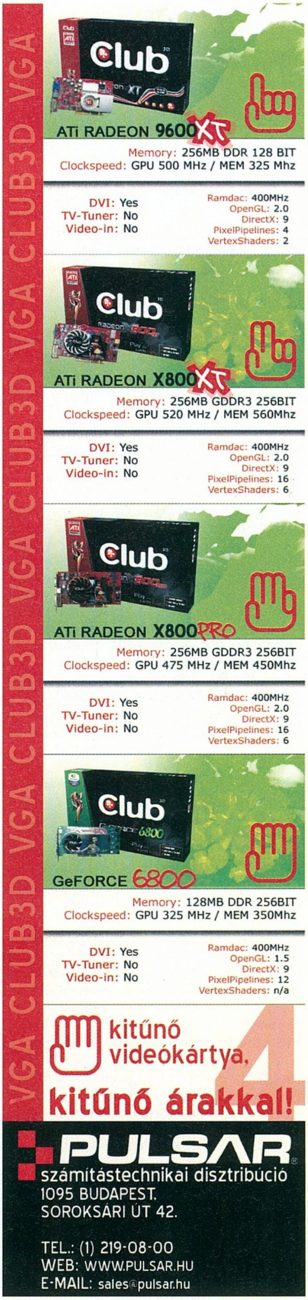
Éles helyzetben a kiképzés során megtanult elemeket kell alkalmaznunk, se többet, se kevesebbet – és itt is az első, a játékos szemszögből felderített hibája az alkotásnak: gyarló hétvégi bakáknál ugyanis a játék az első 4-5 óra után átcsap rutinba, és az újrajátszási mutató is a béka alfelét verdesi. Lássuk csak, hogy ölnek a profik terroristákat!? A Full Spectrum Warriorban a fedezék tuti biztonságos zóna; ha a harcosaid feje felett ezüstös pajzs-ikont látsz, acélmagvas lövedék sem károsíthatja testüket, szintúgy zekééknél (Szomália-szomi, Zekisztán-zeke...). Kiéheztetésre nem játszhatunk, így a két osztag közül az egyiknek az ellenség hátába vagy oldalába kell kerülni, és tiszta rálátás esetén már pár kósza skuló elvégzi a piszkos munkát. Ekkor jön a képbe a GPS, hogy alternatív útvonalat keressünk, ám az élet csupa tréfa, és a szűk sikátorok néha zsákutcákban végződnek. Elkerülhetetlen a frontális konfrontáció. A gránátvető, illetve a repeszgránát használata ilyen esetekben jó megoldásnak tűnhet, hisz közvetlenül koordinálható eszközök (pontosan megjelölheted a szeretetcsomag helyét), de az M203-ashoz csapatonként három egész patront mellékelnek, ezt tartogassuk az emeleti ablakokra (ezeket bekeríteni kész művészet lenne), a kézigránátozáshoz pedig 5-10 méteres távolságba kell kerülni, ami gondos, fedezéktől-fedezékig vándorlást jelent. Fontos, hogy azért pufogtassunk is, a témának egyébként kétfajta variációja létezik, a szimplább, amikor a fedezékek teljes kihasználása mellett célzott lövéseket ad le a csapat, a másik a támogatótűz vagy fedezettűz, ahol teljes mellszélességgel kiállva elkezdik folyamatosan üríteni a tárakat a srácok. Utóbbi esetben az esélye, hogy el is találnak valami

?

Már bejelentették a következő, kiképzőprogramra épülő játékot, a War Dogsot. A Quicksilver játékában 30 fős szakaszokat irányíthatunk, a Full Spectrumhoz hasonló valósághűség mellett. Megjelenés 2006-ban esedékes.



Most nem lenne jó bekapni egy gránátot a négyes csapat közepébe...



Szórakoztatóipar a haza szolgálatában

1999-ben az Egyesült Államok hadseregének STRICOM-ja (Simulation, Training and Instrumentation Command – Kiképzési, és szimulációs feladatokért felelős parancsnokság) felkérte a Dél-Kaliforniai Egyetemet, mint független bázist, hogy koordinálja egy polgári és katonai célokra egyaránt használható szimulációs projekt megalkotását. A hadsereg a harcászati tapasztalatait ajánlotta, a filmgyártóktól várták a forgatókönyvet, az egyetem pedig a berkein belül folyó különböző – mesterséges intelligenciával és virtuális valósággal kapcsolatos – kutatások eredményeit. Ezt foglalták volna keretbe tapasztalt szoftverfejlesztő cégek.

Az egyetem külön e célból létrehozott intézete, az ITC (Institute for Creative Technologies) 44,3 millió dollárt kapott a STRICOM-tól ötévi leosztásban a terv megvalósításához. Az ITC hamarosan megállapodást kötött a Sony Pictures ImageWorksszel, és a projektről tudomást szerző Josh Resnick is keresni kezdte a lehetőséget, hogy beszálljon a vélhetően nem kis haszonnal kecsegtető üzletbe. A végeredmény ismert. A kiképző-változatot Fort Benningben tesztelték, és azóta már a gyalogsági felkészítés szerves részévé vált Államok-szerte, míg a hadseregtől függetlenített, civil, újrafinomított verziót a THQ karolta fel, és jelentette meg Xboxra, majd PC-re.

hasznosat, gyakorlatilag nulla, de a kérdéses területen minden zeke fülét-farkát behúzva lapul, és ezalatt a másik csapat szabadon mozoghat. További taktikai elemet ad kezünkbe a füstgránát – végre megvillantak az amerikai bicepszek, így ezt már lényegesen nagyobb távolságra hajíthatjuk el, és nyílt terepen, ellenséges tűzben vidáman galoppozhatnak fiaink füst takarásában.

A modern kor Sztálingrádja

A szituációk kiötlésénél a városi környezetben előforduló összes hadászati elemet beépítették a pályákba: körülményesen megközelíthető helyeken elhelyezett nehézfegyverek, váratlanul felbukkanó páncélozott egységek, terepjáróra szerelt gépágyúk színesítik az egyszeri katona mindennapjait. A móka egészen addig tart, míg két emberünk nem kerül dögrovásra (a hadseregnek készített verzióban egyáltalán nem lehetett veszteségünk), ami tökéletesen logikus, hiszen a sebesültet (nincs végleges halál) fel kell nyalábolnia az egyik csapatnak, ez máris újabb kieső embert jelent, és ráadásul le is lassulnak – a második veszteségnél a harckészségnek már amúgy is annyi lenne. Tudtam, hogy a hadiorvoslás napjainkban is rohamos fejlődésen megy keresztül, de meglepett hogy az amerikai hadseregben már kézrátétellel gyógyítanak, ugyanakkor gyanakszom arra is, hogy a sok lökötő egyszerűen csak szimulál, mert a CASEVAC (Evakuációs zóna) felcsereinél garantált a hirtelen felépülés. Menteni egyébként a SITREP (Helyzetjelentési) pontoknál lehet, ez fokozza a játékélményt, ám ha egyeseknek ez plusz frusztráció, kellő türelemmel a replay funkció is használható, hisz ügyködésünk felvételének visszajátszása közben bármelyik ponton újra bekapcsolódhatunk az eseményekbe.

A harc forgatókönyve

Minden egyes megkérdőjelezhető megoldás mögött (fedezék mögül nem lehet kilőni senkit, a repeszgránátot csak kis távolságra lehet dobni, kevés a gránátvető muníciója) felfedezhető a szándék, hogy kemény taktikázásra kényszerítsék a játékost. A színfalak mögött ügyködő AI is ennek fényében vezényli az előadást: hiába a túlerő, ha nem a fedezékeket kihasználva mozogsz, véged van. A legtöbb problémának egyetlen tökéletes (és néhány kockázatosabb) megoldása van. Amit elvárnak Tőled, az egyszerű: alkalmazkodj a terephez, használd ki a tűzerődet, kösd le, kerítsd be, majd semmisítsd meg az ellenséget. A protokoll, amely a csapataidat mozgatja, tökéletes segítséget nyújt ebben, minden mozdulat a helyén van, a katonai drill magasiskoláját tükrözi vissza. Szemre különösen a „two-by-two" formáció parádés: kettő fedez, kettő célra tartva előrenyomul, majd védelmi pozíció, és fedezet, amíg a hátsó kettő áttér. A fedezék nélkül maradt embereid automatikusan keresik az ideális pozíciót (lehasalnak a földre), fegyvereik szüntelenül pásztázzák a látóteret. A szembenállókról bárcsak elmondhatnám, hogy ravasz, kiismerhetetlen városi gerillaharcosok, de a rosszfiúk inkább helyezkedésük okán veszélyesek, viselkedésükben előre megírt forgatókönyvet követnek. Ha visszavonuló, vagy mozgó ellenséget látunk, a pályát újrajátszva mindannyiszor ugyanaz script ugyanazon az útvonalon fogja terelgetni őket. Ez nem feltétlenül hátrány, hisz az események profi rendezését gallyra vághatnák az elcsellengő figurák, ám szeretném látni én azt a terroristát, aki a húsz centire landoló kézigránátra csupán „bombala, bombala!" kiáltással reagál, majd szépen leguggol vagy tüzel tovább...

Az igazi Vészhelyzet...

Az ellen füstjelekkel kommunikál

„Charlie-90, stay on objective!"

A látvány kimondottan a főszereplőket állítja fókuszba: a gyalogosaink sima, egyenletes animációját és széles mozgásrepertoárját elnézve azt hihetnénk, oktatófilm pereg. A városi környezet külső tereit hatásos effekttel elmosó engine jól érzékelteti a távolságokat, és olyan hangulatos dolgokra képes, mint a területet beborító homokvihar, vagy a füstgránát felhőjét elsodró szél (a feltűnően ronda eget és, a házakon átrepülő varjakat észre se vegyük!). Sokkal érdekesebb, hogy a könnyű szerkezetű fedezékek amortizálhatók, az autóba csapódó rakéta messzire repíti az alkatrészeket, a faládára dobott gránát után méretes forgácslapok szállnak át a fejek fölött, és a lövedékek is faragják a puhább elemeket. Jellemzően szűk sikátorokban és lakótelepi környezetben bóklászunk, mecsetek tornyait fürkésszük orvlövészek után, de betévedünk pályaudvarra, sőt zárt terekre is (raktárépület, alagsorból nyíló átjárók). Ám a fő attrakció a Tobias Enthus által megalkotott professzionális hangzásvilág, ez teszi igazán átélhetővé a Full Spectrum-varázst. Az úriember neve Ridley Scott Sólyom végveszélyben című alkotásának stáblistájáról lehet ismerős – a végeredmény is ahhoz hasonló: kőkemény, dübörgő, tradicionális dallamokkal kísért frenetikus élmény. A lövedékek becsapódása, a képernyőt remegtető detonációk mellett kiemelkedő még a rádiózás, ami többnyire mostohagyermekként kezelt „szükséges rossz" más fejlesztőknél, ám itt a katonai szleng paradicsoma, korrekt, minden részletre kiterjedő (menet közben helyzetjelentések, nyugtázás, más egységekkel együttműködés) kommunikáció valósul meg általa. Bakáink eleresztenek néha egy-egy súlyosabb beszólást is, a "Ha egyszer visszakerülünk a bázisra, a földbe gyalázlak Xboxon!" dumán például nem lehet nem röhögni...

Nem kis zavarban vagyok az értékelésnél. Olyan ez, mint gyermekkorunk karácsonyainak legcsillogóbb játéka: vágytunk rá, megkaptuk, az első órák eufóriája leírhatatlan, aztán letesszük, s valahogy ottfelejtődik a sarokban. Zseniális ötlet, jó kidolgozás – mégis hiányzik belőle valami, ami megunhatatlanná és klasszikussá tenné; ez pedig a változatosság, amit csak a tartalom bővítése, és még két kiegészítő lemezre való küldetés tudna csak garantálni...

Tika

grafika	20/25
zene	15/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	15/15

84%

összhatás	4/5

\+
- Taktikai koncepció
- Remek irányítás
- Kiváló hangok

−
- Rövid, és egy idő után unalmas
- Újrajátszhatósága majdnem nulla

Raven Shield 85%
Athena Sword 71%
Ghost Recon 83%

Minimum gépigény: P3 1Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.8 GB HDD

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
HAEGEMONIA
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
PLATOON
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
HAEGEMONIA
A SOLON HAGYATÉK
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
1999,-
HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
1999,-
PLATOON
1999,-
HAEGEMONIA
A SOLON HAGYATÉK
AZ EVM SOROZAT TELJES VÁLASZTÉKÁT
MEGTALÁLOD HONLAPUNKON:
WWW.EVM.HU

A CD-forradalom elindítója kinövi a DVD korlátait is

Myst IV Revelation

fejlesztő cyan worlds kiadó ubisoft web www.mystrevelation.com

A Cyant '87-ben alapította Rand és Robyn Miller a Washington állambéli Spokane városában. Az első, CD-ROM-ra dolgozó játékfejlesztők a Myst-sorozatból 15 millió példányt adtak el...

Több tucat cikkben temettük már a klasszikus kalandjátékokat, magam is elsirattam néhányszor a műfajt, ezúttal azonban óvatos örömködésre ad okot az a fellendülés, ami – legalábbis a logikai kalandok terén – tapasztalható. Az utóbbi bő egy évben megjelent az Uru, majd hozzá két kiegészítő, a Schizm 2, most pedig az e stílusban a legnagyobb névnek számító Myst-sorozat negyedik epizódjának örülhetnek a sztoriba ágyazott fejtörők szerelmesei.

Mystériumjáték

Ha az Urus kitérőket nem számítjuk, a Myst-széria utoljára három éve hallatott magáról. Az akkor megjelent Myst III: Exile sem technikailag, sem vizualitást tekintve nem brillírozott már úgy, mint elődei, sőt, kifejezetten idejétmúlt darab volt a maga 640*480-as felbontásával és szakaszos mozgásával. A folytatás szerencsére meggyőzőbb, bár forradalmi változások továbbra sincsenek: a Myst IV olyan, mintha az Exile feltupírozott verziója lenne. Maga a grafikus motor nem sokat változott: továbbra is kötött helyszínek között mozoghatunk, ami igencsak dohszagú megoldás. Tuningolhatják ugyan a készítők az egyes helyszínek közti átvezető animációkkal, és a 360 fokos nézelődési lehetőséggel, de maga az elv ugyanaz marad, amit már a '70-es évek szöveges kalandjátékai is követtek: a játékos A vagy B helyszínen tartózkodik, de soha nem az A és B közti úton. Azért is furcsa, hogy a Cyan Worlds ragaszkodott ehhez az engine-hez, mert az Uruban már sikerült bebizonyítaniuk, hogy a folyamatos mozgás korrekt kivitelezése sem jelent gondot számukra. Ez a – a kritikusok által többször kifogásolt – technológia tehát maradt, de a felbontás szerencsére változott. Immár 1024*768 képpontos méretben csodálhatjuk a látványt, és bár ennél nagyobbra nem lehet állítani a felbontást, ez is bőven elegendő ahhoz, hogy a Revelation legyen a legszebb játék, ami a logikai kalandok műfajában valaha is megjelent. Sterilségükben is lenyűgözően gyönyörűek mind a renderelt hátterek, mind a környezet változatos animációi, az egyes pályák designjáról lerívó tervezői következetesség pedig példaértékű. Emellett több mint 60 percnyi élőszereplős videóbetét kényezteti a játékos szemét, az itt-ott zavaró szereptúljátszásokat leszámítva tökéletesen illenek a hangulathoz. Ahhoz a jól ismert misztikus hangulathoz, amit a játék zenéi és zörejei is nagyszerűen támogatnak, hála többek között a világsztár Peter Gabrielnek. A Myst IV kivitelezésére tehát nem lesz panasza annak, aki képes megbarátkozni a szakaszos mozgással (és mivel ez a fejtörők sorozatára épülő műfaj igazából nem követeli meg a folyamatos mozgást – a fent leírtakat tessék a kötelező ítészi kötekedés számlájára írni –, ez könnyen fog menni).

Atrus bácsi meséi

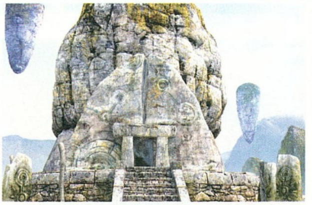
A program sztorija sem fogja megfeküdni a játékos gyomrát, ugyanis az előző három rész történetéhez kapcsolódik, a már jól ismert karakterekkel. Ezúttal is a titokzatos, világokat teremtő D'ni civilizáció jeles tagjai körül bonyolódik a cselekmény: megint látjuk Atrust, a feltalálót (továbbra is Rand Miller, a játék egyik készítője játssza), feleségét, Catherine-t, akit a második részben kellett kiszabaditani, és két fiukat, Sirrust és Achenart, akik még a legelső Mystben tértek rossz útra. A pályákat (egy-egy D'ni-világ) még mindig koroknak hívják, és ezúttal is könyveken, az úgynevezett linking bookokon keresztül közlekedhetünk közöttük. Az első kor rögtön az előző részből ismert Tomahna, Atrus családjának lakhelye, de célunkat követve eljutunk majd a magaslati levegőjű, viharos Spirebe, az ember előtti időket idéző, fura lényekkel benépesített Havenbe, és Serenia utópisztikus társadalmába is. A cél pedig nem más, mint Sirrus és

> ["A szokásos csodás kivitelezés és kiváló, nehéz fejtörők visszatértek - de a szokásos Myst-hibák is..."]

Élőszereplős film, nem render...

Szia Flatline, hát te mikor festetted a hajad barnára?

Achenar sorsának elrendezése. Caherine ugyanis kitalálja, hogy a két rosszcsont lurkó elég időt töltött már fogságban (még az első rész sztorija börtönözte be őket két különböző korba), és ennyi idő alatt biztosan megjavultak – a játékos (aki továbbra sem megfogható szereplő, hanem arctalan,



Ott vár a következő feladvány

névtelen segítő) kapja a feladatot, hogy kiderítse, valóban így van-e, és természetesen a többféle befejezés is garantált. A játékban elszórva mindez persze kisregénynyi terjedelemben, kellő cirádákkal megfogalmazva áll a rendelkezésünkre, de ez inkább a keményvonalas Myst-rajongóknak szóló játékelem – jómagam mindig is szép, de dagályos blöffnek éreztem a Mystek történeteit, amely ugyan kellemesen illeszkedik az agyalós játékstílus lassúságához, de nem építi be magába eléggé a rejtvényeket (e téren példát vehetne a sorozat a Schizmekről).

Lételem a kényelem

Adott tehát egy gyönyörű logikai-kalandjáték fogyasztható történettel – már csak a játékmenetnek kell klappolnia, hogy élvezetes szórakozást kapjunk. Szerencsére a készítők e téren is felülmúlták a Myst III-at. A marketinges hölgy az idei E3-on az egérkurzorral villogott a legtöbbet, hogy tudniillik nemcsak a játéktérben változik meg, ha valami érdekeshez érünk (ekkor nagyítóvá alakul, és megvizsgálhatjuk közelebbről a figyelemre érdemes helyszínrészletet), hanem a cselekvéseink során vezetett naplót is úgy lapozhatjuk, hogy a kurzorral „megfogjuk" a lap szélét, és áthajtjuk a lapot, mint egy igazi könyvben. Ezt a „nagy durranást" persze megmosolyogtuk, de szerencsére fontosabb, a kényelmünket szolgáló újításokat is találunk a programban. Mindenekelőtt a fényképezőgépet, amivel lefotózhatjuk azokat az utunkba eső utalásokat, jeleket, amelyek csak a későbbiekben nyernek értelmet valamelyik fejtörőnél. Ezzel megspórolhatjuk az elődökben tapasztalt üresjáratokat, ide-oda rohangálásokat, és lehetővé válik, hogy amikor olyan rejtvényhez érünk, amelyhez korábban megkaptuk a nyomot, csak előhúzzuk a nyomokról készített fotóinkat (az ismétlődő utazgatások meggyorsítására egyébként teleport funkció is helyet kapott a játékban). Másik fontos tárgyunk a nyaklánc, amely villogni kezd, amikor valamilyen „emlékező" tárgyhoz érünk. A nyakláncot használva ugyanis – többnyire videóbetét formájában – láthatjuk, hogy eme tárgyak milyen eseményeknek voltak tanúi korábban, és ez igen kellemes kiegészítése a naplónak. Akik pedig ennyi nyommal sem boldogulnának, három fokozatban kérhetnek segítséget a programtól. A tanácstalan játékos első fokozatban csak egy utalást kap, másodikban érthető leírást arról, hogy milyen szabályok, elvek szerint kell megoldani az adott fejtörőt, harmadikban pedig a teljes megoldást. Ha már a fejtörőknél tartunk, essen szó a játékmenet gerincét alkotó rejtvényekről is. Úgy vettem észre, a fejlesztők ezúttal visszavettek a Myst III mérnöki tudást igénylő, és kellő mélységű szakértelem híján csak próbálgatásokkal megoldható feladataiból. Továbbra is találunk ilyeneket, de a negyedik részben inkább a puszta logikai érzékkel megoldható – és nem meglepő módon sokkal szórakoztatóbb! – fejtörők vannak túlsúlyban. Ezek között találunk unalomig ismert „egymásra ható kapcsolók" típusú rejtvényt, sakkjátékra épülő feladványt és olyan variánsokat, amelyek kifognak a színvak játékosokon, de néhány egészen jópofa, eddig még nem látott rejtvényt is utunkba akad, például az, amelyikben egy mondattömegből kell összeraknunk tárgyakhoz tartozó párbeszédeket. A Schizm 2-t ugyan e téren nem nőtte felül a program, a sikeres próbálkozások esetén továbbra sem mindig kap pozitív visszacsatolást a játékost, és néhány, időhöz kötött feladathoz továbbra is emberfeletti türelem szükségeltetik, de határozottan javult a fejtörők felhozatala a Myst III-hoz képest.

Reveláció

A Revelation nem hozott szégyent a patinás sorozatra, viszont nem is vette vissza a műfaj trónját, amit a Myst III vegyes fogadtatása után a Schizm bitorolt el. Jelenleg „kettős uralom" van: míg a Schizm sztorijával és fejtörőivel múlja felül a nagy rivális, addig kivitelezés és hangulat tekintetében kétségtelenül a messze több pénzből készült Myst IV a jobb. Ráadásul a látványhoz képest egészen kicsi a gépigény – mennyire nem így volt ez az első Myst megjelenésekor! –, ám a DVD-ROM is felkerült a kötelező hardverek közé. A program ugyanis két DVD-n jelent meg, PC- és Mac-kompatibilis formátumban (gyűjtőknek szóló díszdobozos változata a Myst III-at is tartalmazza). Régivágású műfaj és játékmenet XXI. századi színvonalon – aki vevő az ilyesmire, nem fog csalódni a Revelationben!

Stöki

grafika	25/25
zene	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15

86%

összhatás 4/5

+
- Csodás grafika
- Remek zene
- Kényelmi funkciók

–
- Nem folyamatos mozgás
- Alibi történet

Myst III: Exile	76%
Schizm 2	85%
Aura: fate of Ages	70%

Minimum gépigény: 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 3.42 GB HDD, 8X DVD-ROM

Íme, a Myst-névjegynek számító csodás, ám teljesen kihalt táj

Colin és Richard hátrapillant

Xpand Rally

fejlesztő techland **kiadó** techland **web** www.xpandrally.com

A 14 éve alakult lengyel Techland fejlesztőcég eddigi legnagyobb dobása a kétes dicsőségű Chrome című játék volt, ezen kívül témába vágóan csak salakmotoros programokat készítettek, de minőségük nem ütötte meg azt a szintet, hogy a PC Guruba bekerüljenek...

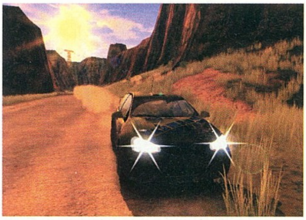
Az ősszel megjelent három rally-nagyágyú (Richard Burns Rally, Colin McRae Rally 2005 és Xpand Rally) közül ezt a játékot vártam legkevésbé. Ennek az az oka, hogy már az előzetes információk valóságtartalmáról sem voltam meggyőződve, az időközben megjelent demó pedig tovább lohasztotta lelkesedésemet. Ennek ellenére nem úgy ültem a monitor elé, hogy most aztán a sárba döngölöm – éppen ellenkezőleg, megpróbáltam minden pozitív tulajdonságát feltérképezni. A többi nem rajtam múlt...

Jéghideg

Rögtön az elején gondok adódtak, ugyanis a jól bevált tesztgépemen jobban fagyott a játék, mint az Antarktisz legvastagabb jégmezője. Úgy látszik, mostanában ez a tendencia, a legutóbbi lapszámban kivesézett Burns Rally is hasonló problémákkal küszködött. Ám míg Richardnál a program kiválósága miatt elnéző mosollyal vettem tudomásul ezt a malőrt, most ugyanez kifejezetten bosszantott. Néhány erőteljes billentyűzetcsapkodás után meguntam, és áttelepültem egy másik géphez, viszont azt meg a 2,4 GHz-es AMD processzorával és GeForce 4 Ti4200-as kártyájával lazán kinevette; a grafika részletességét maximálisra állítva a futási teljesítmény egy leszázalékolt teknőc gyorsaságával vetekedett – bár az is igaz, hogy pompázatos látványban volt részem (a 2004-es változatú Chromed engine megtette jótékony hatását). Az út melletti táj szinte megszólal: a fák, bokrok nem úgymond Colin-szintűek; tényleg erdőben érezzük magunkat, a lemenő nap narancssárgás szépsége egy jobbfajta romantikus filmben is megállná a helyét, a hótakaró vakítóan fehér, a víztócsák majdhogynem cseppenként lövellnek szét, amikor átszáguldunk rajtuk – szóval minden a helyén van. Azonnali verseny esetén lehetőségünk van az időjárás megváltoztatására is, és nem csak azt állíthatjuk be, hogy esőben vagy szárazon kívánunk autózni, hanem a napszakot is, méghozzá órás bontásban (hajnali öttől este tízig).

> **"Botorság volt a Burns és McRae nevével fémjelzett játékokkal egy időben még egy rallyprogramot kiadni..."**

A karrier elkezdése előtt mindössze három szakasz közül választhatunk, ellenben az autókínálat azonnal elérhető. A versenygépek nyolc osztályra vannak osztva, legfőbb eltérés természetesen a teljesítményükben van. A licencek megvételére már nem futotta a költségvetésből, ezért olyan márkákkal találkozunk, mint Italic PNT 1.1; Lion 110 stb. – de ez legfeljebb a menüben zavaró. A nevek egyértelmű utalások, és különben is, külsőre könnyen felismerhetőek az eredeti autótípusok, ezért a felsorolásban maradnék inkább a közérthető elnevezéseknél. Gyakorlatilag kilencféle autó áll rendelkezésünkre (első-, vagy összkerekesek, az



Válts már tompítottra, te állat!

Állóképen jobb a Colin 2005-nél...

Hogy is írja a KRESZ? "Az útviszonyoknak megfelelő sebesség", aha...

igazi csapatós hátsókerék-meghajtásúak sajnos kimaradtak): Fiat Punto, Mini Cooper, Peugeot 206, Ford Focus, Volkswagen Golf 5 (az új Golf ebben a játékban jelenik meg legelőször, csak néhány nappal előzte meg a Colin 2005-öt), Seat Cordoba, Mitsubishi Lancer Evo VIII, BMW X5, Subaru Impreza. Ezek vannak aztán szétosztva különböző lóerőkre, így összesen harmincöt járgány áll a garázsban. A legalsó szintet a 70 LE körüli Punto, Mini és 206-os képviseli, az elit kategóriában pedig a Mitsubishivel és a Subaruval találkozunk (alapból 390 lovasak). A két véglet között jelentős szórás van, például az előbb említett 70 lovas Puntóból létezik 270 lóerős változat is. Ha mindez nem lenne elég, betévedhetünk az alkatrészraktárba is, ahol még jobban versenyautóvá tehetjük kedvencünket. Ebben a körben sem értettem, hogy miért jó az, ha kapásból mindent megszerezhetünk, de ha már így alakult, ne kicsinyeskedjünk: turbó, chip tuning, légszűrő, hűtő, kipufogórendszer, és egy 390 lóerős Imprezát 709 lóerős vadállattá tehetünk! Mondjuk ez már kicsit túlzás, de a tuning valószerűtlensége egy 1600 köbcentis, eredetileg 260 LE-s (már ez is necces) Puntónál ütközik ki, amit 467 lóerőre (!), 484 Nm-es nyomatékúra és 900 kilóra lehet fejleszteni. Még egyszer mondom, 1,6 literes motorról van szó...

A grafika álomszép!

A karrier módra viszont nem lehet panasz, jól adagolja a rejtett szakaszokat, és igencsak meg kell küzdenünk az előrelépésért. A pénzjutalomból rendezhetjük a javítást (nagyon jók a törések!), vehetünk új autót, de addig elég sokat kell kuporgatni. A grafika nagyszerűsége a visszajátszásnál is szembetűnik. Számtalan kameraállásból nézhetjük magunkat, lehet szerkeszteni; de ami igazán tetszett, azok az effektek: régi idők mozija, elmosódottság, telítettség, fekete-fehér, ez tényleg jól sikerült! Külön ikonon keresztül avi formátumban is megörökíthetjük vezetési tudásunkat, és ha meguntuk a játékban található szakaszokat, a pályaszerkesztő segítségével mi is kreálhatunk újakat. Felmerül a kérdés: ha ennyi minden benne van a játékban, akkor mi a baj...?

Új sportot találtunk fel: autós sziklamászás! Sikerélményünk még nincs...

Bajos zajok

Elsőként a bántóan rossz motorhangot említem, ami annyira borzasztó, hogy az már szinte fizikai fájdalmat okoz. Maga a hang minősége is kritikán aluli, ám ha menet közben halljuk, kedvünk lenne azonnal abbahagyni az egészet. A fordulatszám változása abszolút valótlan, magas tartományban is olyan, mintha sétakocsikáznánk, és hiányoznak azok a csörgések, zörgések, sivítások, amik a rally autókat jellegzetessé teszik. Az arcade játékmódot talán egy percig birtam türelemmel (a legsötétebb Sega Rallys időszakra emlékeztetett), de szimulátor módban sem sokkal jobb a helyzet. A figyelmeztetés tanúsága szerint „szimulációs autófizika esetén az autó valósághűen viselkedik". Pontosan ez az, amiből semmi nem érezhető! Már az elvette a kedvemet, hogy szimulátor módban bekapcsolható a kipörgésgátló (holott a kettő ugye abszolút nem fér meg egymás mellett), ám a teljes letargia vezetés közben lett úrrá rajtam. A kocsik mozgása inkább a pályaautókéhoz hasonlatos, semmi elpattogzás, megcsúszás, már-már F1-szintű leszorítással kell autóznunk. Az etalonhoz, tehát az Richard Burns Rallyhoz vagy a Rally Trophyhoz képest fényévekre van az Xpand ebben a tekintetben. Tulajdonképpen nem is lehet rally autóhoz illő mozgást előcsalogatni, olyan mutatványok pedig végképp lehetetlenek, mint amit Markko Martin az idei walesi futamon vitt véghez, amikor is egy jobb kanyar előtt 50 méterrel már keresztbe sodródott az úton, de még így is befért a fordulóba.

> Még meg sem jelent a játék, a lelkes rajongók máris két modot is bejelentettek hozzá. Az egyik a NASCAR versenyeket és a híres daytonai pályát hozza el, a másik Destruction cím alatt a Carmageddont idézi...

Ha pedig mindez még nem lenne elég, az ellenfelek rossz beállítása adhatja meg a végső lökést: futamonként mindössze hárman vannak, és alig öt másodperc van közöttük, tehát nagyon kicsik az időkülönbségek, ráadásul olyan erősek, hogy szimulátor módban is csak kipörgésgátlóval (brrr...) vagyunk képesek felvenni velük a versenyt.

Játék mindegy kinek

Az Xpand Rally a Richard Burns-szel és az új Colin McRae-vel való egyidejű megjelenés miatt légüres térbe került, hiszen aki a lehető legélethűbb szimulációra vágyik, az előbbivel, aki pedig a felhőtlen száguldozás híve, az utóbbival fog játszani. A programon még a kicsivel szerencsésebben megválasztott időpont sem segített volna sokat, mert arcade-nak túl nehéz, szimulátornak viszont túl könnyű.

Tasnádi Zoltán

grafika	25/25
zene	04/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	11/15

80%

összhatás 3/5

\+
- Csilli-villi
- Széles lóerő-skála
- Pályaszerkesztő

–
- Nem létező célközönség
- Az autók mozgása
- Minősíthetetlen motorhangok

Richard Burns Rally 89%
Rally Champ. Xtreme 64%
Sega Rally 58%

Minimum gépigény: P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

Lengyel-magyar két jóbarát

A játék az N-TEC Kft. jóvoltából hazánkban magyar nyelven jelenik meg, de sajnos nem kapunk teljes körű kiszolgálást. A menüben a feliratok ugyan tisztességesen le lettek fordítva (még az autóbeállítások, illetve a tuningalkatrészek szakszövegén sem találunk fogást), ám a navigátorhang magyarítására már nem maradt energia, be kell érnünk az eredeti angollal.

A falnak megyek a reklámoktól!

Kapcsold a (kétezer)ötödik sebességet!

Colin McRae Rally 2005

fejlesztő codemasters kiadó codemasters web www.codemasters.co.uk/colinmcrae

Codemasters – a 16 éves múltra visszatekintő angol óriáscég autós játékokra szakosodott szekciója az utóbbi időben (szimulátorhívők legnagyobb bánatára) az arcade kategória felé vette az irányt. Példaként említhetem a Race Driver sorozatot, a PC-n megboldogult IndyCar Seriest, vagy a Colin McRae Rally folytatásait.

Mostanában rallys napokat tartottam. A sort a Richard Burns Rally nyitotta, amit egy gyönyörű szép, napsütéses ünnepnaphoz tudnék hasonlítani, míg a következő delikvens, az Xpand Rally inkább egy hideg, szeles, amolyan „már megint dolgozni kell menni" mottójú téli hétfő reggel benyomását tette rám. Jelenlegi tesztalanyomról még nincs kialakult álláspontom, ráadásul az előző négy rész színvonalbeli hullámzása sem nyújt kapaszkodót...

Néhány oldallal és néhány nappal ezelőtt az Xpand Rally tesztjét azzal zártam, hogy aki az arcade, száguldozós játékmenet híve, annak jobb választás lehet az új Colin. Mindezt úgy írtam, hogy a játékot a későbbi megjelenés miatt még nem is láttam, de olyannyira beletrafáltam, hogy nyugodtan nyithatnék jósdát, és a kábeltévés-betelefonálós, szemfényvesztő műsorokkal halálra kereshetném magam... Az új Colin McRae Rally ugyanis – az utóbbi részek hagyományát követve –ízig-vérig arcade autóverseny játék, ezért aki másra számított, ne adj isten a „szimuláció" szó kósza gondolatként megfordult a fejében, jobb, ha lapoz, és hasznosabb programokkal tölti az idejét.

> "Végképp megszűnt szimulátornak lenni, de ettől függetlenül hozza a szokásos, élvezetes játékmenetet"

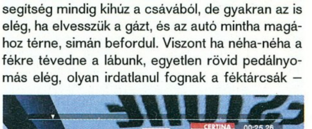
Visszatérő hibák

Úgy látom, jó sokan maradtunk. Éppen erre számít a Codemasters is, amikor autós játékot fejleszt (oké, belátom, ez kicsit erős volt, hiszen az előző rész megjelenése óta fél év sem telt el). A piac szavára hallgatva kb. a Colin 2 környékén felismerték, hogy szimulátorral nem lehet az eladási listák csúcsait ostromolni, viszont kellőképpen könnyű, egyben nagy játékélményt nyújtó programmal sokkal inkább. Ennek megfelelően a kódmesterek ezúttal is hozták a kívánt szintet – ami azért, valljuk be, nem okozott különösebb nehézséget.

A bevezető videót a mai napig nem tudom értelmezni, az autózáshoz nem sok köze van, ahogy a menü hátterében futó mozgóképnek sem (valószínűleg én vagyok lemaradva). Az elindulás utáni pár száz méter alatt jelentős hangproblémák léptek fel (magyarul sistergett, mint az állat), de eszembe jutott, hogy van nekem egy patch-em, rá kellene engedni, és a tesztet úgy folytatni (szomorú, hogy a játék még meg sem jelent, de egy 17 megás (!) javítást már le kell hozzá tölteni – rajta van a mostani DVD-mellékleten is). Így is lett, a hang megjavult, úgyhogy elkezdhettem a versenyzést.

Mivel eleve arcade játékra számítottam, túlságosan nem lepődtem meg az irányítás és a fizika egyszerűségén, bár a negyedik részhez képest némi butítást éreztem. Igen, még attól is könnyebb lett (tudjátok: könnyű játék – nagy pénz)! A kanyarokba ezerrel be lehet szállni, valami láthatatlan segítség mindig kihúz a csávából, de gyakran az is elég, ha elvesszük a gázt, és az autó mintha magához térne, simán befordul. Viszont ha néha-néha a fékre tévedne a lábunk, egyetlen rövid pedálnyomás elég, olyan irdatlanul fognak a féktárcsák –

Mekkora bug került a játékba! Bár ez a bogár hivatalosan inkább Beetle...



Egy rallys komolyan ENNYIT lát?!

Az XBX rendszám nyilván Xbox-reklám, de mit jelenthet az RF02?

minden útfelületen. A bukkanókkal sem kell sokat törődni, nem dobnak úgy meg, hogy utána győzd összeszedni az autót, tulajdonképpen csak ki kell várni, míg leérsz (semmi kirugózás), aztán már mehetsz is tovább, mintha mi sem történt volna. De még ha neki is csapódsz valaminek, nem számít, az autó ennek nem nagyon látja kárát, emiatt kanyarodáskor simán lehet alkalmazni a mandiner módszert (szalagkorlát, hegyoldal, hófal stb.). Újdonság, hogy nagyobb ütközéskor megrázkódik a kamera és elmosódik a grafika, mintha egy pillanatra nem tudnád, hol vagy. A leheletvékony jelzőtáblákra továbbra is vigyázni kell, mert ők az erősebbek (igen, még mindig...), akkor is, ha kétszázzal kapod el valamelyiket frontálisan. Szokás szerint egy pillanat alatt megállsz, legfeljebb kitörik a szélvédő, de kövérgázt adsz, az autó oldalazva kikerüli az akadályt, és máris lehet folytatni a száguldozást. Kedves Codemasters! 2004-et írunk, ráadásul ez már az ötödik rally játékuk...! Ugyanez a helyzet a replayjel is, egy nyomorult szerkesztési funkciót nem tudtak belerakni, most is egyetlen kameraállásból tudjuk visszanézni ügyködésünket, és a mentési opciót még mindig nem találták fel.

Érdekes módon a visszajátszásban nem olyan szép a grafika, mint játék közben, sok az elmosódás. Ezt a képlopás ürügyén vettem észre, biztos vagyok benne, hogy az újságban megjelenő képek nem adják vissza az eredeti hangulatot, pedig a látvány amúgy az eddigi legjobb. Kicsit javítottak a pályák kidolgozásán és színein (bár a fák közelről most is rondák), mindegyik autó gyönyörű (amikor megláttam a Ford Escort Cosworth-ot vagy a Renault Cliót, majdnem leestem a székről, olyan élethűek voltak), a napsütés vakító, kedvem lenne lehajtani a napellenzőt, a felhőszakadásban tényleg alig látni, a koszolódáson és a festéklepattogzáson is finomítottak. Az előzetesekben beharangozott levélhullás is megvan: amikor nekimész egy fának, sűrűn szállingóznak a levelek.

A Mitsubishi új szánkó-modellje

A derék skót pilóta nemsokára új platformot hódít meg: hamarosan megjelenik a Colin McRae Rally első mobiltelefonos verziója Nokia3510i és 7210 készülékekre. Már alig várjuk...

Hangoljunk rá!

A belső nézet a Codemastershez képest szokatlanul jó, nem sok választ el attól, hogy azt képzeld, tényleg ott ülsz a kormány mögött. A műszerfal ugyan nincs kidolgozva, csak a más nézetekben is meglévő kijelzőket látod, de ettől függetlenül nekem határozottan tetszett. Tovább növeli az élményt, hogy a szélvédőn lecsorognak az esőcseppek, erőteljes havazáskor derekasan dolgozik az ablaktörlő, ahova nem ér el, ott összegyűlnek a hópelyhek; mint ahogy a poros pályákon a kosz is, a szakasz végén senki nem mondhatja, hogy most jöttünk a mosóból (kár, hogy belülről nem pókhálósodik). A sebességérzet iszonyú jó, és ez nem csak a belső nézetre igaz, hanem mindegyik kameraállásra, tehát a lökhárítóra, a motorháztetőre, és a két hátsóra, amik kívülről mutatják az autót. Teljesen olyan, mintha valóban kétszázzal mennél az erdőben! Mindezek tetejébe nem is kell hozzá atomerőmű, az ajánlott konfigurációnak (2 GHz-es proci és GeForce 4) bátran lehet hinni, mindent maximumra téve sem szaggat be a program.

A hangokra sem lehet panasz. A motorzajok „utcaiautósabbak" lettek, nincs az az eszméletlen sivítás, ami az előző részeket jellemezte, sokkal inkább letisztultak, mélyebbek, mindegyik kocsinak megvan a maga karakterisztikája. Új effekteket is felfedezhetünk, a közönség hangosabban szurkol, a szalagkorlát fémesen nyikorog, a falvakban harang zúg, és Svédországban a hóesésben néha rettenetesen fúj a szél (féltem, hogy az autón belül is ugyanolyan lesz a szél hangja, de szerencsére nem: sokkal tompábban szól).

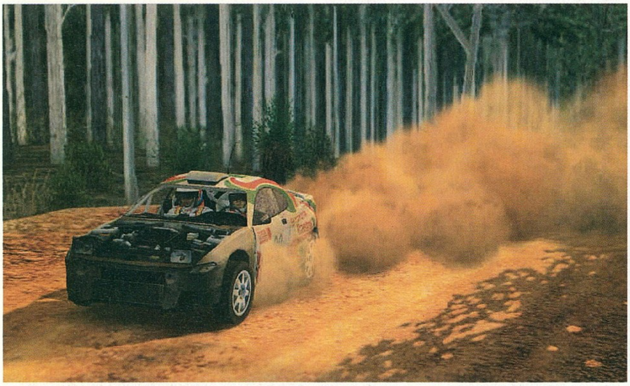
Élményautózás

A játék sikerét elsősorban a karrier mód nagyszerűsége fogja meghozni. Rendkívül jól és részletesen van felépítve, ezáltal hosszú játékidőt biztosít. A bajnokságok teljesítése nem okoz nagy gondot, csak idő kérdése a feljebbjutás, de mégis van benne valami, ami miatt egyszerűen nem akaródzott

Hova tünt Colin McRae?

Mint ismeretes, a skót fenomén tavaly év végén kiszállt a Citroen Xsara WRC-ből, és egyben a rally világbajnokságból is – de azóta sem tud nyugton ülni a fenekén. Egy gyári Nissan Pickup volánja mögött indult a 2004. évi Dakaron (két szakaszgyőzelmet is szerzett), majd teljesen másfelé vette az irányt, és egy másik legendás versenyen, a június közepén megrendezett 24 órás Le Mans-i viadalon állt rajthoz. Darren Turner, Rickard Rydell (mindketten a túraautózásból lehetnek ismerősek), valamint egy Ferrari 550-es társaságában a GTS kategóriában indult, és osztályukban az igen előkelő harmadik helyen végeztek (összetettben a kilencedikek lettek, ami szintén remek eredmény). Jelenleg javában készül a következő Dakarra, a Világkupa futamokon vannak felvillanásai. No és szorgalmasan járja a rally pályákat, saját elmondása szerint a csapatfőnököknél élénken érdeklődik a versenyzői ülések üresedése iránt. Úgy néz ki, az élbolyban nem jut számára hely, marad a Skoda és a Mitsubishi, de egy-egy verseny erejéig ezekbe is szívesen beleülne, aztán az esetleges eredmények birtokában könnyebben tudna visszatérni az élmezőnybe – mert induljon akárhol is, a szíve azért a rallyért dobog...

Ha már a Dakar Rally szóba került, sajnos egy tragikus esetről is be kell számolnom: a háromszoros Dakar-győztes Richard Sainct a szeptember végi Fáraó Rallyn KTM motorjával bukott, egy 80 méter mély szakadékba zuhant, és életét vesztette.



Az autó csodaszép, a porfelhő zseniális, de azok a fák... hátizé...

abbahagyni. A rejtett szakaszok feloldása is izgatott, de inkább a lezárt autók megszerzése hozott lázba. A játékban szereplő kilenc ország minden eddiginél szélesebb kínálatot nyújt – és még azt is vegyük hozzá, hogy helyszínenként nyolc pálya van, plusz néhol a szuper speciál. Az országok között vannak régi ismerősök, amelyek ezúttal is a jól megszokott tulajdonságokkal bírnak. Spanyolországban aszfaltos utak vannak, Nagy-Britanniában sáros erdei pályák, Görögország a szélesen vett kanyarok hazája, az USA-ban murvás és aszfaltos szakaszok vannak keverve. Japánban csak

Jé, Mini Morris! Kispolák nincs?

aszfalton megyünk, de gyakran esik az eső, Svédország a havas rallyk otthona, Ausztráliában finom murván kell autózni, míg Finnországban a jó minőségű földutakat ugratók színesítik. Ezekben tehát semmi meglepő nincs, a kilencedik helyszín viszont – először a játék történetében – Németország! A világbajnokságról megismert körülmények között versenyezhetünk, szerintem nagyon sok elemet a valóságból vettek: a tankok által használt utakat, a szőlőültetvények között húzódó szakaszokat, amikor egy szűk részről hirtelen rákanyarodunk a rendes útra, egy visszafordító, majd megint be egy gazdasági területre – pont úgy néz ki, ahogy a tévében láttuk! Általánosságban elmondható, hogy a gyorsaságik vonalvezetése óriási változáson ment át, komolyan mondom, élmény rajtuk vezetni, talán még egyik rally játékban sem élveztem ennyire a szakaszokat (menynyire sajnálom, hogy ezúttal is csak három percesek átlagban...). Vannak nagyon szűk részek – épp hogy elfér az autó –, gyakran találunk technikás kanyarkombinációkat is, de legfőképpen a helyes útra kell figyelni, mert sok az elágazás, amik számos alkalommal csak az utolsó pillanatban válnak láthatóvá. Az már csak hab a tortán, hogy az időjárást és a napszakot is megválaszthatjuk, akár véletlenszerűen is, így garantált a hosszú távú szórakozás.

Szépségek

De ez még mind semmi! Az autóválaszték még nagyobb durranás. A 34 versenyautó 9 kategóriára van osztva, ami szinte az egész rallyzást felöleli. A négykerékmeghajtásúak közé tartozik a Subaru Impreza WRX, a Ford Focus, a Citroen Xsara, a Mitsubishi Lancer Evo VIII, a Peugeot 206, a VW

A jó öreg Subaru mindig bejön

Golf R32 és az Audi A3 (még egyik Colinban sem volt). A kétkerekesek listája: MG ZR, Citroen Saxo, VW Polo, Toyota Celica GT-S, Ford Fiesta Concept (itt az utolsó kettő újdonság). Jönnek a jól ismert B-csoportos autók (Audi Sport Quattro S1, MG 6R4, Peugeot 205 T16 Evo2, Ford RS200), majd a hátsókerekesek: Lancia Stratos, Lancia 037, Ford Sierra Cosworth, és egy eddig nem látott vendég, az Alfa Romeo Alfetta GTV. A Super kétkerekes járgányok mindegyike elsőbálozó: Alfa Romeo 147 GTA, Renault Sport Clio V6 és Volkswagen Golf GTI. Mivel Colin McRae mostanában főleg homokozik (ez a kifejezés Palik Lászlóról jutott eszembe, aki szintén a dűnék között tölti ideje nagy részét, és a barátai állítólag ezt válaszolják, ha valaki kérdezi, hol van), szóval Colin papa a homoksivataggal küszködik, így a terepjárók is külön osztályt kaptak, amibe a Land Rover Freelander M-Sport,a Mitsubishi Shogun Montero Evo II (amivel az utóbbi időben mindig megnyerik a Dakart) és McRae autója, a Nissan Pickup tartozik (mindhárom újdonság). A speciál kategóriát a VW Beetle RSi (emlékeim szerint ez sem volt még), a Ford Escort MK1, az MGC Sebring 1967 és a Mini Cooper S képviseli, végül, de nem utolsósorban a klasszikus géposztály a Ford Escort RS Cosworth-ból (mintha ez sem lett volna eddig), a Lancia Delta Integrale Evóból, a Toyota Celica GT-Fourból, és a Subaru Impreza 22B STi-ből tevődik össze.

A harmincnégy autó közül mindössze kilenc érhető el azonnal, a többiért meg kell dolgoznunk: a karrierben kell maradandót alkotnunk. Néhányuk gyorsan feloldható, csupán négy szakasz összesítésében kell elsők lennünk, de van, amelyikért tizenhét gyorsaságit kell lenyomnunk. A csúcsok csúcsa a Nissan Pickup: nem kevesebb, mint huszonhárom bajnokságon kell átverekednünk magunkat, hogy beülhessünk a volánja mögé. A bajnoki küzdelmek végén különböző alkatrészek fejlesztésével erősíthetjük autónkat, és ezeket a tuningokat a program el is raktározza, tehát ha mondjuk a gyors verseny játékmódot választjuk, akkor már a felspécizett járgánnyal állhatunk a rajtvonalhoz. Az előző részből megismert öt összetevőt tudjuk feljavítani, azaz a felfüggesztést, a féket, a váltót, a motort és a kipufogót. A feladatok egy az egyben ugyanazok (a felfüggesztésnél ugratni kell, a váltónál a fékpadon meghatározott fordulaton tartani a motort stb.), és még könynyebben kivitelezhetőek lettek. Egyetlen nehezítés, hogy a pályán zajló feladatok esetében a kritikus pontoknál bólyák vannak elhelyezve, és azokból csak meghatározott számút (általában nyolcat) lehet elsodorni. Ha többet mozdítasz el a helyéről, egy lehetőséged elúszott a fejlesztésre.

Túlóra

Nem titok, én inkább a szimulátorokat szeretem. Éppen ezért fájó szívvel gondolok vissza az aranykorszakra, a Colin McRae Rally első részére, amiben ötször-tízszer indítottam újra egy-egy szakaszt, ha az első kanyar nem úgy sikerült, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Ha viszont arcade ésszel gondolkodom, el kell ismernem, hogy az ötödik részben a karrier rendkívül jól van felépítve, a gyorsaságik száma minden képzeletet felülmúl, és az autótípusok is mesteri módon vannak összeválogatva. Nem is csoda, hogy a cikk megírása után egyből folytatom is a játékot, mert minden kocsit szeretnék megnyerni és kipróbálni. Mindezeket figyelembe véve, a bevezető metaforáját befejezve a Colin 2005 legyen mondjuk egy levelet hullató, őszi péntek délután.

Tasnádi Zoltán

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	13/15

85%

összhatás 4/5

\+
- Autó- és pálya-hegyek
- Élettel teli vonalvezetés
- Jó és hosszú karrier

–
- Végérvényesen arcade
- A szokásos Colin-hibák
- Futószalag-játék...

Colin McRae Rally 04 87%
RalliSport Challenge 79%
Master Rallye 67%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3.5 GB HDD, DVD-ROM

Levelet kaptam, lájf!
Gyors
levélküldés
extrákkal
Új, ingyenes
levelezőrendszer
mindennapi használatra.
Stabil, könnyű, gyors
Regisztrálj gyorsan és egyszerűen, használd ki a stabil rendszer minden előnyét, küldj leveleket a világ minden sarkába egy könnyű, áttekinthető kezelőfelületről, és ha ez mind nem elég, válassz széleskörű extra szolgáltatásainkból – kedvedre!
www.citromail.hu
CitroMail.hu
Levele van

Totális támadás a Championship Manager 3 trónja ellen

Total Club Manager 2005

fejlesztő ea canada **kiadó** ea sports **web** www.totalclubmanager.com

Az Electronic Arts kanadai stúdiója a világ legnagyobb játékfejlesztő-műhelye. Itt készül a MAdden kivételével az összes EA Sports játék, így a Total Club Manager fejlesztőcsapatának nem volt nehéz megszerezni a FIFA engine-t a meccsekhez, csak át kellett ballagniuk a szomszéd szobába...

Bizony, lassan szembe kell néznünk a közelítő karácsony első jeleivel: homlokunkon egyre mélyülő ráncokkal nézzük számlaegyenlegünket, az erdészetek megkettőzik az éjszakai őrséget a fenyvesekben, éledeznek nyári álmukból a petárdaárusok – és megjelennek a focimenedzser játékok idei verziói. Idén az EA Sports volt a leggyorsabb sorozatának frissítésével – igyekezniük is kellett, hiszen az év végi dömpingre megjelenik a két legnagyobb riválís, a Championship Manager adatbázisát és licencét birtokló Eidos CM 2004/05-e, valamint a műfaj kitalálójának tartott Sports Interactive Football Manager 2005 eposza.

Focifúzió

Az EA nem véletlenül volt ilyen gyors: a Total Club Manager megjelenését összehangolták a cég egyik zászlóshajójának, a FIFA 2005-nek őszi debütálásával. Hogy miért? Az albioniak rendelkeznek a legjobb adatbázissal és legtapasztaltabb fejlesztőkkel, de a tengerentúliak rengeteg pénzt tudnak áldozni a grafikai fejlesztésre, a licencjogokra – s a csak egerészni nem szerető, de a FIFA-sorozat szegényes menedzselésére hamar ráunó focirajongók millióit hódítják meg a Football Fusionnel!

Aki játszott már komolyabban bármelyik menedzserprogival, biztosan sok ősz hajszálat köszönhet az óriási helyzeteket kihagyó csatároknak. Szálltak a fohászok (és a billentyűzet darabjai) a képernyők előtt, de az EA két játékának összeolvasztásával végre saját kezünkbe lehet venni edzői sorsunkat: akár az összes TCM-meccset lejátszhatjuk a FIFA azonos évjáratú verziójában! Ezt a két játék megegyező adatbázisa teszi lehetővé: ahogyan fejlődnek játékosok, változik a taktika a TCM-ben, úgy a FIFA-ban is, és fordítva – sőt megvan az az óriási előnye is a fúziónak, hogy a kizárólag TCM-ben létező gárdát átvihetjük a FIFA-sorozatba is, amivel a kisebb csapatok rajongóinál szereztek jó pontokat a fejlesztők. Noha nincs idő minden kis meccset lejátszani, fontos és élvezetes újítás – s üzletileg sem utolsó árukapcsolás!

Sok pozitívum

A játékban 29 ország több ezer csapata közül választhatunk, ráadásul alapból kínálják azt, amit a Championship Managerben csak kis csalással vagy hosszú karrierrel lehet elérni: már a kezdetekkor lehetünk szövetségi kapitányok! Nem tértek le a jól bevált útról: némi RPG-s árnyalatot vive a játékba már a csapatválasztás előtt szétoszthatunk 20 pontot a tulajdonságaink között, s későbbi karrierünk során aktív magánéletet élhetünk: gazdagodhatunk és sokasodhatunk – úgy látszik, a három szoba-négy kerék-mondás őket is megragadta...

> **"Jelenleg a legjobb focimenedzser játék - kíváncsiak vagyunk, a riválisok visszaveszik-e a trónt valaha..."**

Ezzel be is kerültünk a TCM varázskörébe: rengeteg apró, praktikus vagy éppen humoros esemény történik velünk, ami oldja a szokványos menedzserjátékok egy idő után unalmassá váló játékmenetét. Nyilatkozatokat adhatunk, ami hatással van a szurkolókra, játékosainkra, ellenfelünkre (!), e-mailek révén értesülhetünk a nagyvilág és bajnokságunk eseményeiről a szabályváltoztatásokon át játékosaink magánéletéig. Megújult a játék zseniális találmánya is: hetente megkapjuk a legjobb angol sportmagazin, a FourFourTwo virtuális kiadását, még a vonalkódja is megegyezik az igazival! Az eredetivel ellentétben a digitális verzión mindig mi vagyunk a címlapon; a lejátszott mérkőzésnek megfelelő kommentárokkal, érdekes riportokkal, cikkekkel szórakoztat minket a lap. Mindig olvassuk is el: lehet, hogy valahol egy jó játékost tettek átadólistára, vagy egyik alapemberünk panaszkodik, hogy nemsokára lejár a szerződése, s még nem tárgyaltunk vele; de megismerhetjük a legújabb pletykákat, és gyakran írnak fiatal tehetségekről is. A játék megdöbbentő élethűségét jelzi, hogy a szalagcímekre rákattintva megtudhatjuk, melyik gárda lépett a kieső zónába, milyen rekord dőlt meg a hétvégi fordulóban, ki jubilálhatott, ki kire és miért sértődött meg – elképesztő!

A játék – már amúgy is a tökéletes felé tendáló – kinézetén is sikerült még srófolni. Az élethűségre való törekvés egyetlen hátulütője, hogy évről-évre egyre áttekinthetetlenebbek a menük, az első edzőmeccsre jó fél óra alatt tudtam kiállni 12 éves Championship Manager és 5 éves Total Club Manager múltammal... Az edzésmunka modellezése már-már túlbonyolított: napszaknak megfelelően, egyénekre bontottan megszabhatjuk, ki milyen edzésmunkát végezzen, de komplett fejlesztőprogra-

A bőség zavara

Öltönykék előre!

mokat is végrehajtathatunk a játékosokkal, pl. a jobbhátvédet megtanítani ballal is beadni 8.5-ös szinten. Sajnos a tavalyi hibába idén is sikerült beleesniük a fejlesztőknek: nagyon el tudja venni az ember kedvét a játéktól, amikor tavasszal a sztárok erőnléte lemegy 20 %-ra, s úgy sem lehet feljebb tornázni, ha egy hónapig csak pihentetjük és regeneráljuk őket. A csapatösszeállítás viszont könnyed és élvezetes: gyerekkorunk gombfocicsatáit idéző táblán tologathatjuk az arcképes korongokat (valamelyik idegenbe szakadt hazánkfia adhatta a tippet, mert a gombfoci speciálisan magyar sportág). Viszont magát a taktikai repertoárt szűkösre szabták: bár egyénileg aprólékosak a lehetőségek, csapatszinten ugyanez már kissé szegényes, ami nehezebb ellenfelek esetén rosszul jöhet. Egyre nagyon vigyázzunk: ha a gép rákérdez, hogy kivegye-e a kezdőcsapatból a sérülteket és eltiltottakat, mindig számoljuk meg, megvagyunk-e 11-en; s akárcsak tavaly, soha ne bízzuk az asszisztensre az összeállítást! A mérkőzések lebonyolítása a megszokott módon történik: lejátszhatjuk magunk a FIFA 2005-tel, nézhetjük kis TV-n, vagy teljes képernyőn megtekinthetjük a legizgalmasabb helyzeteket, esetleg szöveges módon értesülhetünk az eseményekről, netán gyorsított eljárásban, csak a félidőben beavatkozva darálhatjuk le a 90 percet. Zárójelben jegyzem meg, hogy bünteti a program a lustaságot, azaz ha gyakran átugorjuk a meccseket, egyre rosszabb eredményeket érünk el! A grafikai megjelenítést igencsak leegyszerűsítették, mondván itt nem a csillogás-villogás, hanem a játékélmény a lényeg. Mindenestre a valósághűséget nem tévesztették szem elől: a nagyobb csapatok szurkolótáborainak saját, létező szekciói lógatják ki drapériájukat! A grafikával nincs probléma: bár a felbontást levették, a szögletek, beadások előtti lökdösődést és főleg a kapusok mozgását gyönyörűen valósították meg, a legnagyobb sztárokat mozgásukról fel lehet ismerni: na ja, a FIFA-vérvonal...

NB1

Mivel csak a jó, azaz külföldi focival foglalkozik a játék, a magyar bajnokság nem választható, de a nemzetközi kupákban nyolc magyar csapattal is találkozhatunk. Elszánt honfitársainkon kívül valószínűleg senkinek sem hiányzik elképesztő iramáról hírhedt bajnokságunk, így az itthon játszó labdarúgók a fantázia szülöttei, magyarosan hangzó nevekből véletlenszerűen összeválogatva. A legjobbunk Kabos Kabát (8,3), őt követi Zizzendorf Zsolt, a többieket főleg a '90-es évek játékosneveiből mixelték össze. Találkozhatunk néhány megszűnt klubbal is, mint a Videoton és a Siófok (akik félmillió euróért igazolták le a játék szerint Szlezakot), de hát néha mi is alig tudjuk követni, éppen ki és milyen névvel lép pályára...

Néhány apró hiba

Itt sem hagyták ki a tavalyi bugokat: egy egész bajnokságot lejátszottam a tesztverzióval úgy, hogy amikor egy az egyben vitte a kapusra a labdát egy játékos, mindössze egyetlenegyszer lett belőle gól (Sevcsenko a Milanból) – igaz, megvolt az az előnye a dolognak, hogy legalább nem kellett izgulnom. Sajnos a darabos mozgás a régi, viszont az ötösről már nem passzolják vissza félpályára a labdát a csatárok, mint a régi szép időkben – bár két méterről sokszor simán az üres kapu mellé rúgják... A mérkőzésbe bármikor beavatkozhatunk, akármikor „fuzionálhatunk", a szünetben pedig embereinket dicsérhetjük ill. szidhatjuk, akik aztán habitusuktól függően lelkesednek vagy csak morognak ránk. Nagyon jó a mérkőzés főoldala: rengeteg fontos statisztika, adat, esemény (ki hogyan játszik, milyen az erőnléte, az időjárás, a közönség hangulata) fért el a képernyőn. Apropó, játékosok: egyre jobb a sorozat adatbázisa, érdekes megfigyelni, hogy 1999-ben egy-egy nagyobb csapat, mint a Lazio, szezon végén néha tíz emberrel állt ki, olyan kevés játékossal rendelkeztek, ma már tartalék- és ificsapatunk is van! Ráadásul (oly sok könyörgés után) végre minőségi fiatalokat kapunk, pl. amikor az AS Romával lettem bajnok, a Serie A gólkirálya a fiatal Daniele Corvia lett! Az ismert kluboknál dolgozók tulajdonságait sokrétűen dolgozták fel, újdonságként a belső tulajdonságokat tartalmazó képeskönyvet tudnám megemlíteni: pofás ikonok jelzik a sportszerűtlen, hősies, harcias, megbízható, sértődékeny, médiakedvenc stb.

A magyar foci új reménysége

attitűdöt. Sajnos a tulajdonságokat, és a karriert még nem sikerült a Championship Manager szintjére hozni, s néha előfordulnak bosszantó hibák is. A rómaiaknál pl. a jobbhátvédként is klasszis Panucci csak középen ért maximális pontszámot, Mancini pedig kizárólag középpályásként volt bevethető, pedig ő a brazil válogatott jobb oldali védője; Montella kiváló balszélső (legalábbis a kanadai fejlesztők szerint), a 2000-es EB-döntőn az olasz gólt szerző Delvecchio pedig nem akar csatárkodni... Nem nagy tévedések, csak éppen a tökéletességbe vetett hitet rombolják szét a játékosban – műkedvelők előnyben! A hangokon sem volt igazából mit fejleszteni: megkapjuk a szokásos EA-s hangokat és jó minőségű zenéket, de külső MP3-akat is lejátszik a program, s ez mindennél jobban jellemzi a helyzetet – ilyen jellegű játékban nincs nagy jelentősége a háttérzenének, a meccs alatt meg ott a már megszokott közönséghang és a szűkszavú kommentár.

Totális győzelem

Összegzésként elmondhatjuk, hogy ismét kiváló menedzserjátékot készítettek a kanadaiak, igaz, a tavalyi Football Fusion-forradalmat nem sikerült überelni, de egy-két hiba kijavításával tovább tökéletesítették játékukat. Bár az adatbázis aktualizálásán és bővítésén, a menük csinosításán, az újság és az e-mailrendszer fejlesztésén kívül más fontos változtatás nem történt, még mindig őket tartom a legjobbnak a kategóriában. Ha ez a játék tavaly jelenik meg, a maximálishoz közeli pontszámot ért volna, így azonban elmarad a várakozástól, hiszen nagyon kevés újdonságot kapunk a pénzünkért. Persze korai temetni őket: a Championship Managernek pontosabb az adatbankja, a Football Manager 2005 készítőinek nagyobb a tapasztalata – de a dobogó tetején év végéig biztosan a Total Club Manager áll majd!

Bacsi

A római örökrangadón nagy az iram, de még semmi nem dőlt el.

grafika	23/25
zene	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

92%

\+ Gyönyörű grafika
\+ Elképesztő élethűség
\+ Apró ötletek unalom ellen

– Bugos játékosok
– Hiányos adatbázis
– Kevés fontos újítás

TCM 2004 91%
Champ. Manager 3 95%
Champ. Manager 4 85%

Minimum gépigény: P3 700 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 900 MB HDD

Egy legenda megcsúfolása

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

fejlesztő high voltage software
kiadó vivendi universal **web** www.high-voltage.com

Nincs csúnya nő, csak kevés pia!

Larry mindjárt beveti magát

i A High Voltage csapata tucatnyi B-kategóriás játékot tudhat a háta mögött - ám a tapasztalat nemigen látszik meg az új Larryn. Ezt a játékot kritizálni olyan, mint egy gyászjelentés megfogalmazása - a játéktörténelem egyik legemlékezetesebb karakterének emlékét csúfolta meg a fejlesztőbrigád...

Azok, akik nem tudnák, kicsoda Larry Laffer, feltétlenül lapozzák fel bizonyos Al Lowe életművét. Lowe úr minden idők egyik legviccesebb játékhősét alkotta meg 1987-ben, amikor a címszereplő először tűnt fel a Sierra hosszú nevű kalandjátékában, a Leisure Suit Larry: In the Land of the Lounge Lizardsban. Hősünk, a poliészter ruhás botcsinálta amorózó azóta öt folytatást, és több műfaji „kiugrást" ért meg, majd 1996-ban az utolsó Larry-kalanddal búcsúzott a játékosoktól. Úgy tűnik, a búcsú végleges, a legújabb kalandban ugyanis már Larry Laffer főiskolás unokaöccse, Larry Loveage a főszereplő – bizonyára érezték a készítők, hogy az eredeti sorozat koncepciójától merőben eltérő Magna Cum Laude még jobban megosztaná a játékosokat, ha a jó öreg Mr. Laffer virítana benne.

Humor, érzék

Miért is annyira más ez a játék, mint az anno a Sierra által jegyzett elődök? A sztori meglehetősen hasonló: Larry csajozni akar (ezúttal egy randi-valóságsó körül bonyolódik a cselekmény), de a happy endig nem jön össze neki. Valóban, leginkább a történet emlékeztet az ősökre, ugyanis rendre gondoskodik arról, hogy hősünk kínosabbnál kínosabb helyzetekbe kerüljön – ez mindig is védjegye volt a szériának. Ezzel azonban nagyjából ki is merül a hasonlóság mind hangulat, mind játékmenet tekintetében. A legfájóbb pont a játék humora: az eredeti sorozat okos, helyenként ironikusan csípős, de minden esetben jól előkészített tréfáit felváltották a böfögős-fingós viccek, a vulgaritás és a tabudöntögetés (zsidózás, buzizás) is túlmegy azon a határon, ami az elődökben még elfogadható volt. A Magna Cum Laude néhány poénos villanást leszámítva azt a humort képviseli, amit azokban a vígjátékokban láthatunk, amelyeket a videotékák alsóbb polcaira érdemesítenek. Emellett a szexualitás is jóval direktebb, mint az ősökben, ami egy 17 éven felülieknek javasolt játék esetében nem baj, de mégiscsak elrugaszkodás a tradícióktól.

Kalandorok kíméljenek!

Új évezred, új Larry – az ember még talán meg is barátkozna vele, ha a játék nem lenne borzalmasan bugyuta és unalmas. Kérem szépen, ez NEM kalandjáték. Nyoma sincs a tárgyhasználaton és dialógusokon alapuló történetvezérelt játékmenetnek. Hősünknek minijátékok garmadáján kell átrágnia magát, akár a főszторit hajtja, akár valamelyik pénzkereseti lehetőséget próbálja ki, hogy legyen pénze a továbbjutást biztosító tárgyakra. Olyan az egész, mint a húsz éve C64-re készült Donald Duck's Playground, amiben Donald kacsa minijátékokkal kereste meg játszóterének csúszdáit és mászókáit (a különbség annyi, hogy az hatéveseknek készült). Pong-, Tapper- és Whack-a-Mole-variációk köszönnek vissza, a kocsmában a Quarters nevű ősi célbadobós játék fogad (le is részegedhetünk, de ha vizelünk, kijózanodunk – micsoda kaland!), de még a beszélgetéseket is egy idióta minijáték jelképezi, ahol egy spermát kell terelgetnünk, felszedve a bónuszokat (amiktől a társalgás kedvező fordulatot vehet), és kerülve a kínos helyzeteket okozó (például fingató vagy megböfögtető) akadályokat. Gyerekjátékok felnőtt tartalommal – ugyan, ki vevő erre? (Meglepő, de a jelek szerint sokan: a Gamespot olvasói szavazása 88%-nál állt a cikk születésekor.)

A bálvány ledől

Hiába tetszetős a grafika, a szép karaktermodellek, a több mint húsz, meghódításra váró nő, a töltés közben megjelenő képek, a remek szinkronhangok, a Mötley Crue-tól a Grease-ig ismert számokat feldolgozó, színvonalas zene, ha a játékélménnyel képes vetekedni fél marék '80-as évekbeli kvarcjáték. Hiába a csökkentett bevezető ár is – ennyi pénzért az ember inkább kikölcsönöz pár filmet a fent említett fajtából, azokon legalább nincs ott a Leisure Suit Larry felirat. A Magna Cum Laude nem más, mint a játéktörténelem egyik ikonjának – és az általa képviselt márkanévnek – szégyenletes lejáratása. Larry Laffer poliészter zakója nem illik másra.

Stöki

grafika	22/25
zene	13/15
játékélmény	10/40
kategórián belül	05/15
52%	
összhatás	2/5

\+
- Szép grafika
- Remek hangok és zene

−
- Minijátékok hegemóniája
- Sok töltögetés
- Larry-sorozat megcsúfolása

Larry 7	88%
Runaway	85%
Broken Sword 3	88%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo and It's in the game are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All rights reserved. Game Boy, Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. N-Gage is a trademark or registered trademark of Nokia Corporation.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

WORLD DESTRUCTION TOUR

FEJL.: NEVERSOFT/BEENOX
KIADÓ: ACTIVISION
WEB: WWW.THUG2ONLINE.COM

A '94-ben alakult Neversoft eleinte PC-konzol átiratokkal foglalkozott (ők készítették a PS1-es MDK-t), ez '99-ben változott meg. Ekkor készült az első Tony Hawk, azóta minden ősszel új résszel jelentkeznek. A 20 fős csapat jelenleg a következő rész mellett egy FPS-en dolgozik.

Amikor először találkoztam a Tony Hawk-sorozattal (az első résszel), elképzelni nem bírtam, hogy miért akarhat valaki egy játékban gördeszkázni, mi kihívás lehet abban, hogy virtuálisan kell ugrándozni. Ennek igen vehemensen hangot is adtam, úgyhogy a kipróbálás után hetekig kellett titkolnom, hogy minden nap órákat töltök rekordjaim javításával – ez a játék olyan mértékű függőséget okoz, amit máshol nem sűrűn tapasztalhatunk!

Solymászat kezdőknek

Az elmúlt hat évben a Neversofthoz naptárat lehetett igazítani: minden októberben menetrendszerűen megjelent az új Tony Hawk-epizód. Ez nem egyedi eset a játékvilágban, az viszont már mindenképpen az, hogy az egyes részek mindig lényegi fejlődést is hoztak a sorozatba. A Neversoft új játékstílust teremtett, sikerük nyomán 2001-2002 táján szinte minden hónapra jutott valami extrémsport-szimulátor; ha nem gördeszka, akkor BMX, motocross, szörf, snowboard, vagy éppen wakeboard. Ezeknek csak töredéke jutott el PC-re, így aztán annak sem lehetettünk tanúi, amikor a lufi kipukkant, és a pusztulást csak a jó öreg Tony Hawk élte túl.

A sorozat eleinte csak a gördeszkázásról, a minél látványosabb trükkök, és ezek összefűzéséből összehozott milliópontos kombók előadásáról szólt, később azonban a helyzet megváltozott. A negyedik részben hírességek bőrébe bújhattunk, speciálisan az ő részükre kidolgozott feladatokat végrehajtva, a tavalyi Underground pedig már történettel, átvezető jelenetekkel is szolgált. Ezt az irányt vitték tovább az idei epizódban is, ahogy a World Destruction Tour alcímből sejthető, világkörüli útra indulunk, és mindenhol vandálként viselkedünk. Kicsit ironikus, hogy a deszkások sokhelyütt azért küzdenek, hogy ennek ellenkezőjét bizonyítsák…

> „Annyi őrültséget, zsúfoltak a programba, hogy néha azt is elfelejtjük, hogy ez gördeszka-szimulátor…"

Viva la Bam!

Valószínűleg sokan ismerik a néhány éve az MTV-n futott Jackass sorozatot (mostanában kezdte el az egyik magyar kereskedelmi tévé vetíteni), amelyben néhány félőrült fickó poénkodott határok nélkül. Az extrémsportoktól a szolid mazochizmusig terjedő kínálattal rendelkező polgárpukkasztó műsor hatalmas siker lett, ma már tenyésznek az extrémebbnél extrémebb – és sokkal kevésbé sikeres – utódok. Mindössze egy klón van, amely sokszor tényleg humoros, ez a Jackassban is szereplő, korábban profi gördeszkásként is sikeres Bam Margera neve által fémjelzett Viva la Bam! Ez nagyjából arról szól, hogy az MTV által biztosított végtelen tőkével felszerelt Bam és barátai különböző manőverekkel a világból is kikergetik hősünk szüleit.

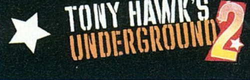
Ússzunk vagy összetörjük magunk?

Hol azok vakációja alatt alakítják át a ház belsejét gördeszkás parkká, hol az ősök kocsijait törik ripityára ugratásokkal, roncsderbivel.
Hogy ennek mi köze van a THUG2-höz? Mindössze annyi, hogy a sztorit és a feladatok egy részét Bam Margera találta ki, és különben is aktivan szerepel a játékban. A történet nem túl bonyolult: arról van szó, hogy Tony Hawk és Bam meg akar-

Hétszeres kombó! Ideje elesni...

nak mérkőzni egymással, ennek érdekében elrabolnak néhány deszkás ifjoncot, akik a két csapat derékhadát alkotják. Mi Tony bandájához tartozunk, és a különféle őrült kihívások teljesítésével szerezhetünk pontokat a csapatnak. A pályákról meghatározott számú pont elérése után mehetünk tovább, az egyes feladatok 25-100 pontot érnek. A régi feladatoknak nyomát sem találjuk, az új missziók – mivel a Viva la Bam! őrült stílusában készültek – egy részében nem is gördeszkáznunk kell. Hol turbóhajtású segwayjel repesztünk, hol kórházi ágyat kell az ápolókat kikerülve tologatnunk, másutt gokartba ülünk, Barcelonában meg egy mechanikus, kerekekkel felszerelt bikával száguldozunk fel-alá…

A sorozat az Activision egyik legbiztosabb pénzügyi támasza: a minden évben visszatérő deszkások eddig közel 900 millió dollárt fialtak kiadójuknak, és minden évben fent voltak az amerikai konzolos eladási Top10-ben.

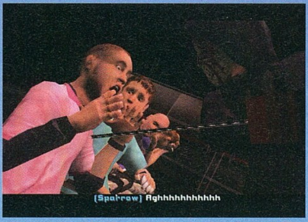


Profik kíméljenek

Azokat, akik most először jutnak a sorozat közelébe, valószínűleg nem fogja ez zavarni, mint ahogy az sem, hogy a játék meglehetősen könnyű lett. Az egész játékon érződik, hogy szélesebb közönség felé próbálnak nyitni – első alkalommal kapott helyet a programban például külön gyakorlópálya, ahol az alapokat magyarázzák el (ez persze nem baj, főként azért, mert az első részből származó Warehouse pályáról van szó), ráadásul minden feladatnál közli a program, hogy pontosan melyik gombokat kell megnyomni, vagy hogy hol kell célpontunkat keresni.

Azoknak viszont, akik már játszottak az előző részekkel, nem biztos, hogy bejön ez a sok őrület, meg könnyítés. Sokszor hosszú percekig nem gördeszkáztam, mert a program más feladatokat adott; viszont mi másért venne meg az ember, egy Tony Hawk-játékot, ha nem a gördeszkázásért?! A történet sem olyan vicces, mint egy Viva la Bam! epizód, alig volt benne néhány olyan rész, ahol felnevettem. Ha ez még mindig nem lenne elég: öt-hat óra elég ahhoz, hogy végigvigyük a játékot, a hét pálya elég kevés – arról nem beszélve, hogy a legtöbb feladat sem fog gondokat okozni. A helyszínek egyébként igen mozgalmasak, sok a megdobálható és fellökhető civil, ráadásul a legtöbb várost át is alakíthatjuk. Barcelonában például kiengedhetünk egy bikát, ami ledönti az egyik kéményt, és leereszthetünk egy hidat, amivel új területek válnak elérhetővé.

Ha már meguntuk a helyszíneket, és az idióta feladatokat, rendelkezésünkre áll a Classic Mode, ami lényegében a kétperces időkorlát, és az ismerős feladatok (háromféle ponthatár, S-K-A-T-E és C-O-M-B-O betűk összeszedegetése) visszatérését jelenti. Az első három epizód pályái térnek ilyen formában vissza, köztük a fantasztikus Warehouse, az Airport és Los Angeles! Itt tényleg csak a tudás számít, hogy mennyire tudjuk kezelni a deszkát!



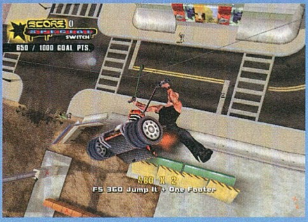
A texasi láncfűrészes visszatér!

Tony Hawk's Pro Skater 6

Noha az utóbbi bekezdésekben nem győztem szidni az Underground 2-t, arról szó sincs, hogy a játék ne lenne jó. Maga a gördeszkázás továbbra is olyan gyors, és könnyen irányítható, ahogy azt megszokhattuk (a többi járgánynál, no meg a gyalogolásnál sajnos nem ez a helyzet), és megint kaptunk néhány új mozgást. A legfontosabb ezek közül a Sticker Slap: hősünk nekiugrik a falnak, felragaszt rá egy matricát, majd elrugaszkodik a faltól. A matrica néhány küldetésben kap csak jelentőséget, sokkal fontosabb, hogy ezzel új lendületet kaphatnak a kombóink. A Natas Spin nevű mozdulattal póznák, tűzcsapok körül lengedezhetünk, ezzel azonban sokszor nem nyerünk sokat, mert teljesen véletlenszerű, hogy mikor engedjük el, és merre indulunk tovább. Mérsékelten használható a Freak Out nevű mozdulat, melyet azután mutathatunk be, ha egy nagy kombó végrehajtása közben eltaknyoltunk. Ekkor egy gomb nyomogatásával felidegesíthetjük hősünket, aki a dühét a deszkáján vezeti le; elhajítja vagy kettétöri azt. Ez ugyan csak az első órában szórakoztató, de van haszna is: minél brutálisabb lett deszkásunk, annál többet nyer vissza a Special-mércéből (kezdőknek: ezt trükkök végrehajtásával tölthetjük fel, a bonyolultabb mozdulatokat csak akkor hajthatjuk végre, ha megtelt – és ha elesünk, azonnal kiürül). A Max Payne örökségeként az időlassítás is beférkőzött a játékba, ám ennek – látványosságán kívül – sok értelmét nem találtam.

A mi gördeszkánk

Nem tudjuk, mi vezette az Activisiont, hogy a PC-sek több évnyi sorozatos cserbenhagyása után a THUG2-t újra ők adják ki, ráadásul a konzolos verziókkal egyszerre – mindenesetre jó döntés volt. Mindent megtalálunk benne, amit azok tudnak (még az arcképünket is importálhatjuk bármilyen digitális fényképről!), az online többjátékos módok jól működnek (a Graffiti a legélvezetesebb!) és a



Na EZT ne próbáljátok ki otthon…

pályakészítés is sokkal egyszerűbb egérrel, mint kontrollerrel. Apropó kontroller; ugyan többen is írtak a szerkesztőségbe, hogy ők bizony billentyűzettel is jól tudnak játszani, a kétféle irányítási mód annyira hasonlítható össze, mint egy fénymásoló és egy kolostorbeli szerzetes a XVI. századból. Mindkettő képes arra, hogy lemásoljon egy oldalnyi szöveget, de az egyik lényegesen könnyedebb és egyszerűbb megoldás – megnézem, mikor hoz össze valaki milliós kombókat a billentyűket nyomkorászva… A grafika is szebb, mint a konzolos testvérek esetében, de most már nem ártana, ha a Neversoft új játékmotort kalapálna össze, mert ez a mostani már három éve is csak a „tűrhető" kategóriába tartozott. A játékban 50-nél is több zeneszám kapott helyet, meglehetősen eklektikus összeállításban; Frank Sinatrától a Metallicáig, a Doorstól a Red Hot Chili Peppersig, a Ministrytől a Ramonesig terjed a kínálat.

A Tony Hawk-széria ismét továbblépett: vannak új mozgások, jó pályák, online is lehet versengeni – mindezt pedig PC-n is késedelem nélkül tehetjük meg. A kezdők, valamint az MTV-n felnövő ifjúság valószínűleg zabálni fogja a tálalást és a rengeteg elborult tennivalót, de a széria régebbi rajongói valószínűleg kicsit csalódni fognak. Mi mindenesetre kíváncsian várjuk, lesz-e Underground 3, vagy megint témát váltanak a Neversoftnál…

Grath

ezmegaz

Tony Hawk + Viva la Bam! + Időkorlát = THUG2

grafika	18/25
zene	15/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	14/15

85%

összhatás 4/5

\+
- Visszatért a klasszikus, kétperces játékmód
- Nem kellett várni a PC-s verzióra

–
- A grafikai motorra ráférne egy teljes renoválás
- Túl könnyű lett a sorozat ismerőinek

TH Pro Skater 3	95%
TH Pro Skater 4	85%
TH Underground	88%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.5 GB HDD

A feudalizmus diszkrét bája

Knights of Honor

fejlesztő black sea studios kiadó ea/sunflowers web www.knights-of-honor.net

A Black Sea Studios 2001-ben alakult bolgár fejlesztőcég. A Knights of Honoron kívül két másik játékon dolgoznak jelenleg, de egyiknek a címe vagy zsánere sem publikus. Az egyik fantasynek tűnik, a másik sci-finek...

A stratégiai játékok fejlesztői mindig is előszeretettel nyúltak a középkor témájához. A műfajnak valahogy jól áll ez a korszak. Age of Kings, Europa Universalis, Medieval: Total War... Ez a kardok és páncélok kora, ami emberközeli, mégis realisztikus hadi stratégiát tesz lehetővé; a katedrálisok kora, melyek megmozgatják az építő ember képzeletét;

A nemzetközi helyzet fokozódik

káosz és a hódítás kora, ami ideális a nagyban gondolkodó, birodalomépítő elme számára.

Vágyaink tárgya

A Knights of Honor élménye a Civilizationt idézi, de nem ível át korszakokat, mindvégig megmarad a mis kis Európánk sötét, mégis misztikusan romantikus középkorának határai között. Térben és időben talán szűknek hangzanak a határok, de a játék éppen ettől válik élethűvé és varázslatossá, ezzel teszi elérhetővé a részletességet, amire mindig is vágytunk, a léptéket, amit mindig is elfogadhatónak gondoltunk mi, stratégák. A Knight of Honor sokunk számára az ideális játék... legalábbis az előzetesekből ezt szűrtük le.

Képbehelyezés

A játék mindenképpen újító szellemű, megérdemli, hogy a stratégiai játékok palettáján saját szint kapjon. Leginkább a Total Warra hasonlít, de olvasztott magába ötleteket a Civilizationből, és az Europa Universalisból is. Birodalmadat tartományról tartományra kell felépítened. Minden tartomány központjában egy város áll, melyben különféle rendeltetésű épületeket építtethetsz fel, már amennyiben megteremtetted az adott épület birtoklásának feltételeit: más épületeket, erőforrásokat... Az épületek bónuszokat adnak a tartománynak, különféle katonai csapatok kiképzését teszik lehetővé.

Csapataidat átviheted más tartományokba; ostromolhatsz, fosztogathatsz, csatázhatsz, vagy éppen saját birtokaidat védheted meg velük. A cél, hogy minél erősebb gazdaságod és minél több tartományod legyen, erős sereged, boldog néped és befolyásod Európa uralkodói házai között. A seregek találkozásakor a csatákat a Total Warhoz hasonlóan magad is lejátszhatod. Ilyenkor betöltődik a tájegység részletesebb képe, a csapattestek egyenként is megjelennek és irányíthatóak. Indulhat a haditaktika!

Európa visszavár

A játéktér Skandináviától Észak-Afrikáig, Angliától a kazah sztyeppéig terjed. Időd nagy részét a részletes és hatalmas, izometrikus kameraállásból megmutatott görgethető Európa-látképen töltöd majd. A játékmenet valósidejű, nem körökre osztott, ami a hasonló stílusú játékoknál megszokottnak számít. De ez nem baj, söt! A játékidő bármikor gyorsítható vagy lassítható, akár meg is állítható, miközben továbbra is minden funkció és információ elérhető, minden parancs kiadható marad.

Első ránézésre az ember talán megrökönyödik, miért kell 2004-ben 2D-s terepet bámulnia... A válasz egyszerű: ehhez a játékmenethez pontosan erre van szükség. A tájat szépen valósították meg, a városokon szemmel látható a fejlődés, a seregeken pedig, hogy körülbelül mekkorák és milyen típusú katonákból állnak. A gyors áttekintést lebegő ikonok segítik, a részletes információkért pedig elegendő rákattintani a játéktérben a kérdéses objektumra. A helyzetelemzést és a stratégiai tervezést statisztikák, rangsorok, kigyűjtések segítik. Bármikor átválthatsz a sematikus (értsd: hagyományos) térképre, ahol színek jelzik az országokat vagy szövetségi kapcsolatokat, ikonok az országok közötti egyezményeket, vagy éppen azt, hogy melyik tartományban milyen nyersanyagok és termékek találhatók.

Világpiac

A játékban számtalan elsődleges, másodlagos és harmadlagos erőforrás jelenik meg. A rendszer könnyen átlátható és követhető, mégis összetett és realisztikus – igazán minden dicséret megilleti érte a designereket! A legfontosabb erőforrás az arany. Ezt a tartományok népessége termeli adó formájában, illetve kereskedelemből folyhat még be rendszeres bevétel. Az adó mértéke szabályozható (ennek erős kihatása van a népesség hangulatára). Előfordulhatnak időszakos bevételek is, mint a fosztogatás, a fogságba ejtett ellenséges hadvezérekért követelhető váltságdíj, vagy az, ha az ember pénzt vagy vazallusi viszonyt követel egy gyengébb országtól.

Az arany mellett szerep jut a másodlagos erőforrásoknak is, amilyen a gabona, a vallás-pont, a tudomány-pont és a munkaerő. A legutolsó kivételével ezek mind vásárlóeszközként jelenhetnek meg az arany mellett – a befolyás növelése pl. aranyba és vallásba, a hősök képzése tudományba, a sere-

"Két-három izmos patch után zseniális játék válhat belőle - addig jóérzésű stratégák inkább kerüljék el..."

gek felállítása aranyba és gabonába kerül. Az egyes tartományokban rendelkezésre álló munkaerő az építkezések időtartamában játszik szerepet. A harmadlagos erőforrások nem vásárlásra valók és nem is fogynak – még számszerű mennyiségük sincs. Egyszerűen rendelkezned kell velük, hogy felépíthess komolyabb építményeket vagy gyárthass fejlettebb harci egységeket. Többnyire olyan nyersanyagok és termékek ezek, melyek a gazdaság mozgatórugói: bőr, szőlő, lovak, ruha, fűszerek... Minden tartományban előfordulhat 0-3-féle erőforrás, csak építened kell olyan épületet, ami az adott nyersanyagot kitermeli. Ha ezzel is megvagy, megint más épületekkel termékeket hozhatsz létre belőlük, azokból pedig újabb és újabb

Talpra magyar, hí a haza!

termékeket. Ha egy terméket sehogy sem bírsz előállítani, kereskedelem útján még mindig beszerezheted, ehhez nem is szükséges egyénileg foglalkoznod minden egyes portékával, elegendő, ha kereskedelmi szerződést kötsz olyan országgal, amelyik már rendelkezik vele. Persze minél több saját nyersanyagod és terméked van, annál nagyobb örömmel fognak mások leszerződni veled.

A királyi udvar

A játék legérdekesebb újítása a királyi udvar. Ez tíz hőst jelent, akiknek a birodalmadban különféle tisztségeket és feladatokat adhatsz: tartományt kormányozhatnak, sereget vezethetnek, kereskedhetnek más országgal, térítheteznek papként vagy más uralkodói udvarokba beépülve kémkedhetnek. Számos feladat és titulus közül választhatsz, továbbá bármikor lecserélheted a nem megfelelő embereket. Képezheted is őket, ráadásul a sikeres akciók során tapasztalatot szereznek, amiből képzettségeket vásárolhatsz nekik. Az udvar tagjai kikerülhetnek saját famíliádból, vagy fizetett lovagokból is. Eleinte a tízfős korlát nem jelent problémát, később azonban kulcsfontosságú döntés, hogy kikből áll az udvarod. Seregeidet csak az udvar generálisai vezethetik, így maximum annyi sereged lehet, ahány generálisod van. Ha ehhez hozzávesszük a kémeket, akik hasznos információkkal látnak el (egész tartományokat is átkonspirálhatnak a fennhatóságod alá vértelenül!), vagy a kereskedőket, akik idővel több aranyat termelnek, mint az adók; nos, a tízfős udvart hamar szűknek érzed majd.

Árpád átkel a Vereckei hágón

Kard ki kard!

A seregek találkozásakor a csatát a gép is lejátszhatja a háttérben, de akár magad is megvívhatod, a Total Warhoz hasonlóan. No, az, hogy hasonlóan, azért túlzás! A Total Warnak ugyanis a harctéri taktika az egyik erőssége, ami a Knights of Honorról aligha mondható el... Szép dolog, hogy a Rome-hoz hasonlóan a csaták a nagy Európa-térkép bármely pontján létrejöhetnek, és a csata helyszínét a program ennek megfelelően generálja. Nagyjából hasonló irányítási lehetőségeid is vannak. Az viszont már más kérdés, hogy milyen a csata élménye, mennyire okos az AI, és mennyire realisztikusak a csata kimenetelét befolyásoló körülmények! Ebben a Knights of Honor sajnos gyengén

Újra három tengerünk van!

muzsikál. Nyoma sincs benne annak a részletességnek és életszerűségnek, ami a Total War csatáit feledhetetlenné teszi. Gépiesen mozgó alakulatokkal, körülményes útkereséssel, pocsék játékegyensúllyal szembesül az ember. Míg a Total War szabályrendszerét állítólag Szun Ce munkásságára alapozták, úgy a Knights of Honor mögött legfeljebb Vér Pistike – 12 éves szerepjátékos – hadászati szakértelmét vélem felfedezni...

Mindenkinek ajánlom, hogy hagyja a fenébe a taktikát, és bízza a csatákat a háttéralgoritmusra. Így is marad beleszólásunk a végeredménybe, mivel a csata nem azonnal zajlik le, hanem percekig tart, és állásáról az ember folyamatos tájékoztatást kaphat, ha a térképen a helyszínre kattint. Időben beavatkozhat, eldöntheti, hogy serege vonuljon vissza, vállalva az extra veszteségeket, vagy érdemes erősítést küldeni, ami talán megfordíthatja az ütközet kimenetelét.

Keserű pirulák

Sajnos van belőlük bőven... Volt egyszer Magyarország. Ez a Magyarország, sok fáradságomnak hála, még a legnehezebb fokozaton is Európa vezető hatalmává nőtt. Mind hatalomban, mind vagyonban, mind seregeinek méretében és tartományainak számában nagyobb volt, mint az utána következő második és harmadik ország együttvéve. Ennek a Magyarországnak és a jóságos Nyúl királynak minden esélye megvolt, hogy hamarosan megnyerje a játékot. Ám történt egy napon... de ne szaladjunk a dolgok elébe. Tudni kell ugyanis, hogy a magas szintű kémek menüjében – ha sikerült egy másik ország udvarába beépülniük – megjelenik a seregek fellázítása menüpont. Ha a játékos ezt kiválasztja, némi szerencsével fellázíthatja, és rebellissé teheti az adott ország seregeit. Nos, ez történt a dicsőséges Magyarországgal is. Egy napon megérkezett az üzenet: az összes seregünk fellázadt! Értitek!? Akármit is tettem eddig, akárhogyan is játszottam, anélkül, hogy bármit tehettem volna ellene, elvesztettem az összes magasan képzett, nagy fáradtsággal feltápolt seregemet és hadvezéremet. Egyszerre mind ellenségeimmé váltak és pusztítani kezdték az országot. Olyan esemény ez, mellyel szemben egyetlen helyes döntés létezik: az uninstall.

Értékelés

Sorolhatnám még a keserű pirulákat... Ahogyan olcsó parasztseregek legyőznek jól képzett, méregdrága alakulatokat; hogy kimentett játékállásokat olykor soha többé nem lehet betölteni, és így tovább. Olyan súlyos kellemetlenségek ezek, melyek mágnesként vonzzák a kezet az uninstall gomb felé. Mind-mind beleszólnak az értékelésbe is, ami egyébként nem is lenne olyan rossz. A Knights of Honor számomra csalódás volt. Sokat vártam tőle, és kiábrándító, hogy a játék alapvetően nagyon jó lehetne... olyan kevés választja el a sikertől! Pontosan annyi, mint a legendák szerint annak idején a nyugati téri felüljárót: összeért középen, csak egy méter szintkülönbséggel. Ilyen a Knights of Honor is: aprónak tűnő hibái végül szinte használhatatlanná teszik. Mindezek ismeretében csak erős idegzetűeknek ajánlom. Már-már briliáns a játékrendszere, önmagában az is öröm, hogy az ember megismerheti. Az AI ostoba, így a játék legnehezebb fokozaton is gyalog-galopp. Ha nem egy időben jelenne meg a máris klasszikus Rome-mal, még el is fogyhatna a polcokról, hiszen hibái csak menet közben jönnek elő. Várjátok meg a patch-eket! Az értékelésen 10-15%-ot is javíthatnak – remélem megteszik!

-nyúl-

76%

grafika	20/25
zene	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	**4/5**

\+
- Szabad játékmenet
- Sokszor újrajátszható
- Nagyon jó a játékrendszer

–
- Számtalan idegesítő bug
- Gyenge AI

Rome Total War 92%
Lords of the Realm 3 58%
Caesar 3 81%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 265 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

Erről is a terroristák tehetnek...!

Shadow Ops Red Mercury

fejlesztő zombie studios **kiadó** atari **web** www.atari.com/shadowops

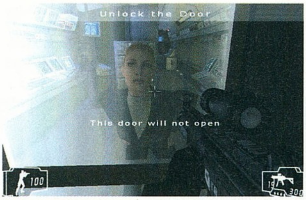
Bevallottan a játékvilág igazi ambícióktól mentes nagyiparosai: tízéves fennállásuk 27. alkotása a Shadow Ops. Többnyire akcióprogramok folytatásaival, kiegészítőivel foglalkoznak az összes platformon (csak Spec Opsból kilencet gyártottak-), de minden a szakterületük, ami előreláthatóan magas értékesítési potenciállal rendelkezik.

Ez a játék olyan, mint a címe: négy másikból rakták össze és semmi értelme. Persze itt ennél részletesebben szokás a játékokkal foglalkozni, és ezt a hagyományt nem most fogjuk megtörni. Készüljetek tehát egy újabb idióta FPS körüljárására – még az is lehet, hogy a végére az enyémtől eltérő véleményre juttok.

Szélsebesen szállított sztori

A történet írója a maga közegében kiemelkedő tehetség – ezt komolyan gondolom. A játék legtöbb szót érdemlő elemét alkotta meg anélkül, hogy eredetieskedéssel kísérletezett volna. A Shadow Ops csak a legszélsőségesebb hollywoodi klisékből építkezik, de azt minden eddig látott játéknál modernebb módon, a kor igényeire ráérezve. Atombomba, dzsungelharc, gonosz arabok, Szovjetunió-visszaállítási kísérlet, formás fenekű bőrszerkós áruló főnökasszony, a világ vezetőinek felrobbantása, még egy atombomba, első látásra szerelem orosz kémnővel, Eiffel-torony, robbanás, happy end. Mindez a vérprofin megrendezett átvezető animációk által olyan tempóban adagolva, hogy időnk se legyen eltöprengeni rajta, hol vagyunk, miért, és ki mit keres itt. A felszínen persze minden tiszta és átlátható, az események talán még logikusnak is tűnnek. Ha ezt a videók villámgyors vágásai, extravagáns beállításai, gyorsításai-lassításai, pörgő-forgó svenkjei önmagukban nem is tudnák megoldani, ott az – ezért a húzásáért most még kiemelkedőbb zseninek minősített – sztoriíró által remekül vezetett nonlinearitás. A játék a végén kezdődik, az elején folytatódik, aztán talál egy másik véget, amin túlhalad és végül megérkezik egy tényleges végkifejlethez. Ezek után aztán már senki nem kérdezi, vajon hogyan és miért akarja a hírszerzőnek álcázott afro-orosz fickó egy táska-atombombával újból létrehozni a Szovjetuniót...

A heli sem jelenthet akadályt!



Kismalac, kismalac, engedj be...

A játékmenet nem takarózik

De nem ám! Ilyen név után, hogy Shadow Ops, valami árnyak közt lopakodó békefenntartó halálosztag kommandírozására gondolnánk, mi? Nos a játék az első pillanattól szóló rohanós-öldöklős FPS (kivétel, ha a közepesen-jól vizsgázó multit indítja valaki először), amit itt-ott a divatnak megfelelően megpróbálnak ordibáló, rohangáló, dirigáló társakkal taktikai csapatjátéknak álcázni. Legalább fejbe lehetne lőni őket... A valódi ellenségeket persze százszámra lehet, jól kinéző pisztolyokkal és puskákkal (viszonylag ritka vendégként a CAR-15 és a G30 a lejegyzésre érdemes nevek). Köszönhetően a néhány éve ugyan túlhaladott, de legalább a „fedezékből fedezékbe” taktikát ösztönző pályatervezésnek, meg az akciót megpihenni soha nem hagyó scripteknek, valamint a kizárólag küldetések közt előforduló mentésnek, ez egész élvezetes. De szóljon, aki nem talált még 25, akár az utóbbi év terméséből is összeollózható, egymás mögé telepített pályák egy sablonra történő végiglövöldözésénél nagyobb élvezetet, szolidaritásból befizetjük egy hullámvasútra.

Csupa hulla minden, mehetünk!

Az engine-t nem lehet eltakarni

Micsoda előny ez a Shadow Opsnak! Ha gyenge motorral szerencsétlenkedték volna össze, feleennyi jóindulatot sem tapasztalhatnának a cikkíró részéről. Így azonban a klisékből húzott tájak a szemnek egész kellemesek, békés légkörben jelenthetem ki a hangokról és zenékről, hogy nem rosszak, s mondhatok barátságosabb ítéletet. A Shadow Ops nem valószínű, hogy negatív élményt hagy abban, aki végigjátssza... csak a végigjátszásának semmi értelme.

Lucas Z

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	09/15

70%

összhatás 3/5

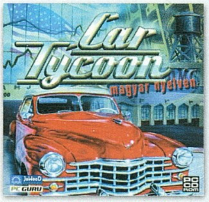
\+
- Unreal engine
- A legújabb trendeket követi
- A történet élvezetes

–
- Nincs mögötte igazi játékfejlesztő
- Van előtte erősebb konkurencia

Spec Ops 86%
Global Ops 74%
Tactical Ops 67%

Minimum gépigény: P3 1Ghz, 256MB RAM, 64MB VRAM, 4GB HDD

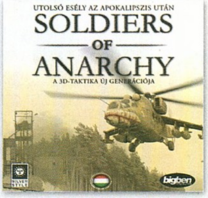
Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz! Rendeld meg most!



2003/11 CAR TYCOON
(manager/stratégiai - magyar nyelvű)

2003/12 ETHERLORDS
(stratégiai - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/1 ARX FATALIS
(szerepjáték)

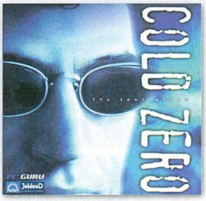


2004/2 SOLDIERS OF ANARCHY
(stratégiai - magyar nyelvű)

2004/3 FAR WEST
(manager/stratégiai)

2004/4 CULTURES 2
(stratégiai - magyar nyelvű)

2004/5 GORKY ZERO
(akció - magyar nyelvű)



2004/6 COLD ZERO
(stratégiai)

2004/7 FOOTBALL GENERATION
(sport)

2004/8 CHASER
(akció/FPS - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/9 RC CARS
(autós - magyar nyelvű)

2004/10 WIZARDRY 8
(szerepjáték)

Így rendelhetsz:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362.
☎ Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423 -as telefonszámok bármelyikét
Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra
@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre.
Interneten: látogass el a **www.pcguru.hu** címre!

Már az interneten is rendelhetsz!
www.pcguru.hu

Megrendelőszelvény

Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ 2003/11 - 1696 Ft	☐ 2004/2 - 1796 Ft	☐ 2004/5 - 1796 Ft	☐ 2004/8 - 1796 Ft
☐ 2003/12 - 1796 Ft	☐ 2004/3 - 1796 Ft	☐ 2004/6 - 1796 Ft	☐ 2004/9 - 1796 Ft
☐ 2004/1 - 1796 Ft	☐ 2004/4 - 1796 Ft	☐ 2004/7 - 1796 Ft	☐ 2004/10 - 1796 Ft

Név:..

Postázási cím:..

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

E-mail cím:...Telefonszám:..........................

Születési dátum:..Foglalkozás:..........................

GURU0411R

A Half-Life 2 előszele...

Counter - Strike: Source

fejlesztő valve **kiadó** valve **web** www.steampowered.com

A kirklandi bázisú Valve úgy a világ egyik leghíresebb játékfejlesztő csapata, hogy mindezidáig összesen egy kiadott játék áll a hátuk mögött: a Half-Life. Az elmúlt hat évet a Source motor, a Steam online disztribúciós rendszer és a Half-Life 2 készítésével töltötték...

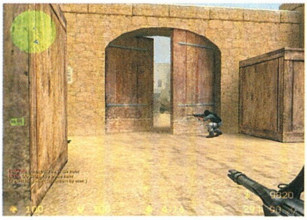
Amikor Hancu flegmán megkérdezte, hogy játszottam-e valaha a Counter-Strike-kal, nem gondoltam, hogy gyakorlatilag beugratós kérdésnek szánta. Szerintem nincs olyan az FPS stílust kicsit is kedvelő játékosok között jelenleg a világon, aki ne hallott volna az immáron Valve-kezekben nyugvó, eredetileg csak modnak készült rajongói kiegészítőről, mely az 1998-ban megjelent, méltán elhíresült Half Life-hoz tartozik. A válaszom kissé arrogáns körmondat volt, melyben megpróbáltam leírni, mennyit is toltuk anno LAN-on és neten a már erősen vénlány CS-t a barátaimmal, hosszú éveken át. Elégedett mosolya már gyanús volt, majd hirtelen fény derült mindenre, a CS: Source tesztjét szerette volna a nyakamba akasztani. Mint látjátok sikerült is neki; igyekszem minél objektívebben, de saját szemszögből kivesézni, miben is változott a kőkemény plasztikai beavatkozásokon átesett Counter-Strike.

Az élet értelme: Counter-Strike?

Hosszú éveken át a legtöbb aktív szerverrel büszkélkedő netes játék volt a CS, jelenleg is nagyon előkelő helyen tartózkodik a statisztikák szerint. Természetesen a kiadott újabb verziók folyamatosan változtatták a játékmenetet, mely megosztotta a vérkomoly játékosokat (a mezei lövöldözgetőknek annyira mindegy volt, hogy épp lehet-e folyamatosan ugrálni, vagy sem...). Az 1.5-ös verzió megjelenése jelentette a csúcsot, jelenleg a már jó ideje létező 1.6-os verzió, (mely sokak szerint megváltás, a többség szerint viszont büntetés) a legfrissebb. Fontos megjegyeznem, hogy a CS Source is gyakorlatilag az 1.6 vázát vette át, annak előnyeivel és – hál'istennek! – kigyomlált hátrányaival egyetemben. Azok, akik egy ideje már nem találták élvezetesnek a CS-t és elfordultak egyéb, taktikai alapú többjátékos FPS-ek felé (Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Unreal Tournament sorozat stb.), nagyon valószínű, hogy újra megtalálják korábban dobott szerelmüket, ugyanis a Source motor olyan szinten luxusbébit masszírozott régi kedvencükből, hogy minden egyes vele eltöltött percért érdemes cölibátusban élni. (Játék közben úgyis nehézkes a barátnőtökkel foglalkozni, ezt tudjátok már jól, így ez nem túl nagy áldozat...)

Grafika és fizika

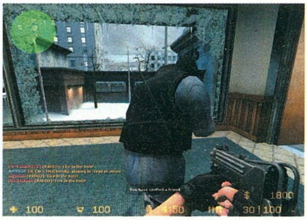
Már majdnem két éve láthatjuk szinte napi rendszerességgel a Source engine képességeit, akár E3-as prezentációkban, akár a neten terjedő shakycam mozikban, sőt, hivatalosan kiadott videócsomagokban is. A Half Life 2-vel együtt debütáló motor a legfejlettebb az eddig megjelent grafikai engine-ek közül, a Crytek CryEngine-je és Carmackék Doom 3 motorja mellett. Elsősorban sebessége és a Havok fizikai modellezés integrálása miatt nagyszerű, de még rengeteg apróság várat



Némelyik textúra a régi CS-t idézi...

magára, melyet sajnos a CS Source-verziójában még nem láthatunk, csakis a nagy hal megjelenésekor.

Minden pálya vizuális orgazmus, a kilenc legjátszottabb CS-helyszínt hívták be a szépségszalonba, így az Aztec, Havana, Italy, Office, Cbble, Chateau, Dust-Dust2, Piranesi pályák tartoznak ehhez a verzióhoz. Igyekeztem a pályák jellegzetes pontjairól képeket készíteni, melyekből egyértelműen látszik, mit tesz pár shader és magasabb felbontású textúra... Jól látjátok: csodát! Nem láttam olyan játékost a hétvégi stressz teszt alatt, aki 1: ne üvöltött volna, mint öt évvel ezelőtt, mikor először próbáltuk ki a CS-t, 2: ne izzadt volna a tenyere, amikor a már sivárnak tűnő kistestvér helyett a színes, kontrasztos, remek ízléssel újratextúrázott pályákat meglátta. Néhány scriptelt jelenet is jutott egy-egy pályára, így ajtókon belépve hordók gurulnak, madarak csiripelnek, az Office-on a szétrombolt számítógépekből kieső alkatrészek mindegyikét szinte márkára be lehet azonosítani és így tovább. (Úgy érzem a fejlesztők kedvelik a Radeonokat és az Asus alaplapokat...) Nem viccelek: a kártyák ki tudnak esni a gépből, a billentyűzet pedig elemeire robban, ha a megfelelő csúzlival fenyititek! Ilyen részletességű rombolást végezhettek mindegyik pályán – persze a kőfalakat azért nem lehet jobb belátásra bírni.



Hátbalövöm és kiderül van-e humora

A fizika remek; ha a Max Payne 2 megoldásai szimpatikusak voltak, ezzel sem lesz probléma. Aztékon a hídon elhaló játékosok keze-lába átlóg a falécek között, a hordók és tereptárgyak táncot járnak egy-egy gránáttól, a flashbang végre hangkártyahalált is szimulál szép kis szinuszhanggal, a füstgránát embertelen módon korrektül néz ki. A fegyverek akár a fejlövéstől rongybabaként aláhulló testtől ellenkező irányban is képesek elrepülni, hogy aztán a falon megpördülve leessenek a porba, stb. Finom nagyon! Minden szépség ellenére azonban erősen látszik, hogy nem erőltették túl magukat a designerek, a pályák csak szebbek lettek, semmi több. Adott, nem választható felszerelésben szaladgálnak a felek, ugyanazokkal a fegy-

Az Aztékon ez a szoba sok hullát látott már, de ez felülmúlja a sokéves átlagot

verekkel, azonos szabályok mellett... Ennél mindenképpen többet vár az ember azok után, hogy a grafikát megcsodálta, no és persze a legutóbbi verzió megjelenése óta eltelt időt figyelembe véve.

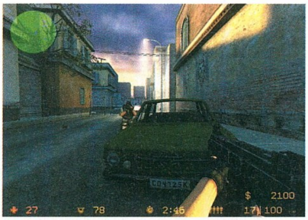
A sebességre egy szavam sem lehet, a teszt alkalmával legalább nyolcféle konfiguráción kipróbálhattam, de X800-on és Radeon 8500-ösön is pont ugyanolyan élvezhető volt, ami azonnal gyermeki csillogást gerjeszthet minden, picit gyengébb konfigurációval rendelkező játékos szemében. A CS népszerűségének egyik alapköve, hogy több generációval korábbi videokártyákon és processzorokon is simán futtatható. Ez valamilyen szinten

> "A nagy öreg új köntösben, kisebb hibákkal. Van még rajta mit csiszolni, de jó úton jár a tökéletesség felé."

hagyomány maradt tehát, érdemes számolnotok vele. Az izmosabb kártyák csak annyiban jelentenek előnyt, hogy maximális élsimítás és 16-szoros anizotróp szűrés mellett oszthatják a tulajok a fejlövéseket.

Játékélmény

Ez az a pont, amitől a legjobban féltem... Nem kell túl sokat gondolkodni, egyetlen kifejezéssel simán le ki lehet fejezni a para okát: 1.6-os verzió. Ehhez képest kellemesen csalódtam, gyanítom, volt értelme a Valve szigorúan top secret bétatesztjeinek, ahol nemzetközileg elismert, többszörös World Cyber Games résztvevő klánok próbálták elmagyarázni a fejlesztőknek, hogy a CS miért is annyira népszerű, mik azok a dolgok, amiket meg kéne tartaniuk és mi az, amit viszont gondolkodás nélkül örökre be kell temetni a Recycle Binbe. Ilyen a példa okáért a Riot Shield, ami így, hála a magasságosnak, nem került bele a CS: Source-ba. Nem tudom, hogy az első patch megérkezéséig van-e csak az, hogy a célkeresztek állandó méretűek a fegyvereknél. Mindig is jelentős realisztikussági plusz faktort adott a CS-nek, hogy guggolva jobban lehetett célozni, így gyakorlatilag mindenki khm... ürítő galamb pózban gubbasztott a fedezék mögött, míg meg nem jelent az ellenfél, úgyhogy ezt erősen hiányolom. Továbbá a fegyverek szórása és a fejlövések hitboxa (vagyis az a felület, ahol tökéletes találatnak veszi a program a lövést) úgy ahogy van nulláról újratanulandó. Bő 24 óra játék után úgy érzem, a CS alapját képező váz 75-80%-át sikerült maradéktalanul újraalkotniuk a Source engine-nel a fejlesztőknek, a többi még finomításra szorul. Az USP és a Desert Eagle használhatatlan lett, az M4-gyel gyakorlatilag lehetetlen ölni (addig a három óráig, míg rá nem jövünk, hogy a visszarúgása jóval kisebb, mint korábban), a shotgunokkal csak 100%-os mákfaktorral lehet eredményesen küzdeni, a „szaknéven" csak 4-es 5-ösként emlegetett Krieg Commando viszont olyan hipertápos lett, hogy nem is érdemes mással nyomulni, CT oldalon. A terroristák részén is meglehetős káosz van. Természetesen messze nem játszottam még annyit a Source-os változattal, hogy teljesen hiteles képet alkothassak róla



Majd a lagra fogjuk a halálunkat...

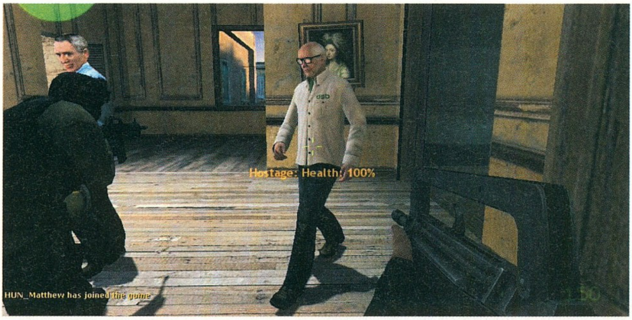
(ehhez hetek, vagy hónapok kellenének), mi hogy alakult – mindenki döntse el maga, hogy kedvenc fegyverei hogy muzsikálnak az új környezetben. A netkód megfelelő, ez elvárható is a hosszú évek során szerzett szerver- és kliensoldali tapasztalatokkal a csapat háta mögött. Számtalan finombeállítási lehetőség adott, úgyhogy akik rommá akarják butítani a felbontást, vagy épp az új VGA kártyát akarják tesztelni, mind örömmel fognak turkálni a lehetőségek között.

Én nagyon élveztem, hogy újra előkerült a CS, és nem kétséges, hogy újra diadalmaskodni fog. Ekkora múlttal, és játékostáborral rendelkező FPS-t nehéz lesz kiszorítani a piacról, de nincs is rá szükség, hiszen a Valve mindig meghatározó szerepet töltött be a piacon. Ha a CS: Source csak az előszele annak, amit a Half-Life 2-ben látni és tapasztalni fogunk, én már most lemegyek megvásárolni a több hétre elegendő fagyi és kólamennyiséget, hátha valóban megjelenik a nagytestvér a napokban...

Végítélet

Jó volt játszani, és hallgatni azt a szentségelésmennyiséget, melyet egymásra dobáltunk a fegyverek bénázása és természetesen a saját megszokott mozdulataink sikertelensége miatt az új játékkörnyezetben. A feszültség és a dühkitörések ellenére mindnyájan a monitorok előtt maradtunk, és sorra faltuk a pályákat, fel-felkiáltva, hogy épp milyen új dolgot látunk. Azt hiszem, sokan lesznek így vele azok közül, akik egy pöttyet is szerették-szeretik a CS-t. A Valve neve még nem került aranytömbbe nálam a kissé félkésznek tűnő CS: Source után, viszont lassan eldől, hogy örökre beírják-e magukat a játékok történelemkönyvébe. Addig is tocsogjátok szét a surranótokat az Aztékon, de vigyázzatok, már nem lehet fejest ugrani a bombalerakótól, mert végre fáj...!

-=Flatline=-



A tússzabadító akció első fázisa sikerrel járt: megtaláltuk a fickókat

grafika	22/25
zene	11/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

87%

összhatás 4/5

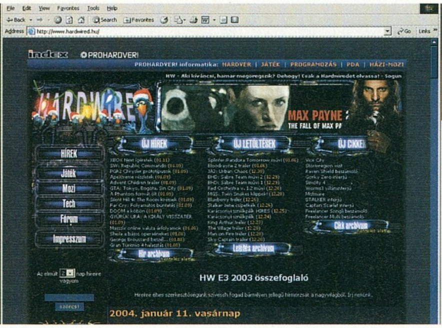
+ gyönyörű grafika
+ fizikai modellezés
+ a régi CS élény új köntösben

– kiegyensúlyozatlan fegyverek
– még kicsit kiforratlan

Condition Zero 65%
Counter-Strike 1.0 90%
Day of Defeat 75%

Minimum gépigény: P3 1.2 GHz, 265 MB RAM, 32 MB VRAM, Steam (jelenleg csak a Half-Life 2 megrendelésével érhető el)

Hardwired akták 11. rész



Elképesztően kövér nősténydémon hajolt ki a világok közti átjáróból. Torz képmása volt egy iszonyatosan elhízott, hatalmas keblekkel megáldott asszonyszemélynek. Megpróbált átjutni, de vastag dereka beszorult. Hörögve szuszmákolta át magát. Dühében megfeszítette a térkapu széleit, hogy az ijesztő reccsenéssel még szélesebbre tágult. Hordónyi elefántlábak döndültek a padlón és a szörnyeteg teljes tömegében előbukkant. Borzasztóan elhízott testéről kötegekben omlottak alá a vörös hurkák. Hájredői mögül feketén csillogó, nyúlós váladék szivárgott elő és végigfolyt obszcén hullámokba rongyolódott altestén. Ahogy az undorító folyadék a vezéri sátor vastag szőnyegére csöppent, sercegve marta bele a drága anyagba, közben sűrű füstöt eregetett. A háromembernyi szörnyeteg lehelete fehéren ködlött, ahogy tüdejéből előáramlottak a túloldalon beszívott fagyos gázok. Fújtatva szuszakolta át magát az emberek világába. Mikor végzett, konstatálta, hogy itt jó meleg van. Imádta a meleget. Sárgán villogó szemeit megidézőjére emelte, majd hangos puffanással a földre tottyant. Tömpe lábai szemvillanás alatt eltűntek a rájuk zúduló hájredők alatt. Hurkákba gyűrődő malacfeje olyan magasan imbolygott, hogy még ültében is majdnem kinyomta a vezéri sátor tetejét. Öklömnyi szemei kidülledtek, arca eltorzult és malacnyi karjait roppant pocakjára szorítva felnyögött kinjában. Undorító bugyborékolás morajlott fel teste mélyén. Vastag hangú szellentés harsant fel hosszan, mint vulkán baljós morajlása, ahogy öles alfelén keresztül könnyített magán. Elégedetten szusszantott. Széles háta mögött vészjósló, zöldesfekete fellegek törtek magasba. Torokkaparó gáz töltötte be az egész sátrat. A nagyméltóságú Főmágusnak görcsbe rándultak a zsigerei és rémülten tapasztalta, hogy mindjárt kiöklendezi belső szerveit a pokol Magasságos Nagyasszonyának színe elé.

A gyilkos bűz okozta sokk feloldotta a bal karját bénító zsibbadást. Rögvest az övén függő fiolához kapott, leharapta a dugót, de már nem köpte ki, hanem a varázsitallal együtt torka mélyére küldte az egészet. Erei lángra lobbantak a folyékony energiától. Koponyájában vakító fény gyúlt. Behunyt szemei előtt mágikus robbanás okádta fekete lángjait a szélrózsa minden irányába, de a legtöbb varázserő a testében maradt, pontosan úgy, ahogy a gyógyitalt tervezték. Zihálva mélyeket kortyolt a levegőből, mely a démon kipárolgásaitól bűzlött és a reszketést nem számítva sikerült visszanyernie önuralmát. Most már magabiztosabban figyelte az ismeretlen szörnyeteget. Agya lázasan kutatott a bestiakódex emlékképei között. Valahonnan ismerős volt neki a hurkásra hízott malacfej, de egyelőre nem tudta hova tenni. Baljós előérzete sem akart elmúlni, ami aggasztotta. Fogalma sem volt, képes lesz-e irányítani e megtermett szörnyeteget.

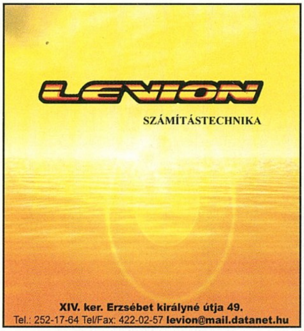
["www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."]

A felpumpált elefántra hasonlító rusnya nősténydémon ültében előrehajolt és a reszkető mágusra emelte súlyos tekintetét. Az emberféreg láthatóan pentagrammája védelmében bizakodott. Na lássuk csak! Nem kellett körbejárnia a rajzolatot, hiszen feje elég magasan ült ahhoz, hogy kényelmesen átvizsgálja a védelmező rúnákat. Mivel látásának spektruma asztrálsíkra is kiterjedt, tisztán látta maga előtt a pentagrammából kiáramló erővonalakat, a vibráló energiapajzs archaikus mintázatát. Szakértő szemmel tanulmányozni kezdte a bonyolult mágiaszálak struktúráját, hogyan kapcsolódnak egymásba, melyek leggyengébb pontok, és hogyan tudja széttépni őket. Az összpontosítás okozta megerőltetéstől hangosat böffentett. A már előbb megtapasztalt zöldesfekete füst most elölről takarta be a főmágust, aki köhögni kezdett, de még éppen idejében elhörgött egy szagmentesítő bűvigét.
- Hmm... – szortyintott a démon. – látom kedvesem, mihaszna halandó létedre elég jól összeraktad a nyamvadt bűvkörödet. Nem találok rajta gyenge pontot.
- Még jó, te dögletes mocsárbűzt okádó felpuffadt ringyó! – találta meg hangját a Főmágus – Birodalmi Inkvizítor vagyok, és most engedelmeskedni fogsz nekem!
A démon felhördült a sértés hallatán. Fénylő mázzal bevont húsos ajkai – a környező izmok mozgása nélkül - sercegve széjjelhúzódtak, ijesztő vigyort terítve széjjel a képén. A Főmágus rémülten bámult az iszonyatos szájat sűrűn benövő kardfogakra, melyek tűhegyes vége egyszerűen a felső és alsó állkapcsok ínyébe szúródott, áthatolhatatlan csontrácsot képezve a szörnyeteg szájnyílásában. A nősténydémon ezen a szörnyű fogredőn keresztül szörcsögte át szavait.
- Figyelmeztetlek drágám, én nem a gyönge kisöcsém vagyok.
A Főmágus megragadta az alkalmat és visszakérdezett.
- Miféle árulás ez? Eredetileg őt idéztem meg. Téged nem ismerlek, démonszuka! Engedelmeskedj nekem! Választ követelek, és mindent tudni akarok!
A pokoli asszonyság roppant fején gúnyosan megrándult egy hurkás szemöldök.
- Úgy?! Nem találod kissé furcsának, hogy nyomorult tanítványod, ki azóta is a Mágusok Tornyának Vérkertjében elszáradt démonfa előtt zokog, többször próbált kapcsolatot teremteni veled, és te mindannyiszor visszautasítottad a hívását, mert felfuvalkodott patkányagyad csak az idéző szertartás sikeréről álmodozott? Mit gondolsz, miről akart tájékoztatni szerencsétlen szolgád, te herélt fattyú?!

folytatása következik

KINGMAX
A különbség látható is, nem csak érezhető ...
Color Module
DDR 433 / 466
Keresse a KINGMAX színes modulokat élettartam garanciával !

www.mp3center.hu
MP3 Center
minden, ami MP3 !
60 féle termék:
❖ Memóriás, CD-s, HDD-s lejátszók
❖ Memória kártyák
❖ Tartozékok
❖ Akciók
❖ Garancia


LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKA
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57 levion@mail.datanet.hu

Telekommunikációs kis és nagykereskedés
1145 Budapest Róna u. 155.
Tel.:06-1-363-1696
06-70-520-5110
netgsmcafe@axelero.hu
NET-GSM CAFE
1132 Budapest Visegrádi u. 76.
Tel.:06-1-801-2021
Fax.:06-1-801-2022
info@phonezone.hu
ONLINE HAZHOZ
NOKIA
NOKIA
www.phonezone.hu

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása
GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, legjobb árak, választék (hálózati eszközök is !), akciók
54 M Wireless: router 16.400 PCI hálókártya 5.960
7NFRZ NForce2 12.560, Nforce3/250 16.680
ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu
Sulinet expressz
A SULINET MÁR MINDENKIÉ !
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel. Segítünk a legjobb megoldások kiválasztásában !!!
AOC monitor-akció (3 év helyszíni garancia !)
17" OEM TFT 61.800 15" TFT LM520 52.800
17" TFT LM727 66.800 17" flat CRT 24.800 !!
Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft
Sirius Plus (irodai, otthoni alap) 49.600
(AMD 2.2, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 Plus (erős irodai,alap játék) 71.960
(AMD 2400+,256 DDR, 80 GB,DVD, ATI 9550, 5.1)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 98.400
(Gigabyte 7NFRZ , 2800+, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (erős játék AMD) 152.800
(NF3 lap, Athlon64 2800+,512/400 Brand, 120 HD LG combo, ATI 9800Pro, 5.1 hang, 400W PFC-s táp)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) 267.960
(Gigabyte K8NP, Athlon64 3200+, 1 GB /433 Kingmax 160 GB (8 M), 8x DVD±RW, X800Pro 256 M DDR3, Audigy2ZS,Chieftec torony 360W, Logitech Cordl.Opt.)
ALPHA C. Ultra (csúcs játék Intel) 269.800
(ld. Sirius 3 Ultra,de Gigabyte IK1100,P4 3.2 Prescott)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Nettó árak. A változtatás jogát fenntartjuk,de nem élünk vissza vele :)
Néhány akció: (10.15-i árak, aktuálisak a WEB-en)
Radeon X800Pro 79.800 9800Pro 128 41.800
ATI 9550/128 13.600 Abit 9600 XT/256 28.600
Samsung 160GB 17.400 Logitech MX510 9.960
A-Data 512MB/500 19.800 LG 4120 13.960
Microsoft opt.egér: Wireless 5.800 Wheel 2.800
AMD Athlon64 box 2800+ 29.400 3200+ 41.600
Chieftec akció -25% !!! Tuning cuccok, tápok
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !

www.datasec.hu
DATASEC
információ - biztonság
Adatmentés
letörölték...?
leejtették...?
nem olvasható...?
nem ismeri fel a gépe...?
Van megoldás !
Hívja a +36 (20) 390 9634 forródrótot, vagy keresse fel honlapunkat a www.datasec.hu címen.
HDD, DVD, CD, FD, USBpen, ZIP, CF, SD, MC, SM, xD adathordozókról

CSIGAVÉR
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
LEGNAGYOBB ISKOLA, LEGJOBB ÁR!
www.csigajogsi.hu ■ info@csigajogsi.hu
Tel.: 215-42-71; 203-19-99

BEVEZETŐ MONITOR AKCIÓ!
17" Dell, HP, digitális, Trinitron Bruttó: 13 999 Ft
17" Nokia 447Xi, digitális, Trinitron
Bruttó: 16 499 Ft
17" Nokia XPro, digitális, Trinitron
Bruttó: 20 599 Ft
20" Eizo T67S, digitális, Trinitron
Bruttó: 22 499 Ft
Second Hand Store COMPUTER
Farbax Irodatechnikai Márkabolt • Budapest. II. ker., Lövőház u. 33. • Tel.: 1/336-0944 • Fax: 1/212-5278
Mobil: 20/449-6515 • Nyitvatartás: H-Cs: 10-18, P: 10-17 • www.farbax.hu
Érvényes november 15-ig
Használt termékeinkre 1 év szavatosságot vállalunk!

Rendhagyó Nosztalgurut kaptok ebben a hónapban, a szokásos könnyes szemű játékidézgetés helyett egy exkluzív interjút olvashattok. Sikerült elérnünk Bill Ropert, a Warcraft és a Diablo sorozatok egyik fő tervezőzsenijét, aki nem is olyan régen azzal döbbentette meg a játékosokat és a szakmát egyaránt, hogy többedmagával felállt, és otthagyta a Blizzardot. Bill készséggel válaszolt mind a szakítással, mind a múlttal, mind új cégével, a Flagship Studiosszal kapcsolatos kérdéseinkre.

PC Guru: Gondolom, pokolian unod már ezt a kérdést, de muszáj feltennem... Miért hagytad ott a Blizzardot?

Bill Roper: Nehéz döntés volt ez a fejlesztőtársaimnak és nekem, de hadd szögezzem le, hogy mi, a kilépők – Dave Brevik, Erich és Max Shaefer és én – nem azt tartottuk az egyetlen megoldásnak, hogy elhagyjuk a Blizzardot. Nagyobb beleszólási lehetőséget és közvetlenebb kommunikációt szerettünk volna kialakítani a Vivendi Universallal, hogy megérthessük és alakíthassuk a játékeladásról alkotott elképzeléseiket. A Blizzard hírnevének és fontosságának tudatában úgy éreztük, ennyi jár – mi szerettük volna tervezni a saját és munkatársaink jövőjét. Hosszú távon nem láttuk biztosnak a helyzetünket, nem voltak munkaszerződéseink, az információk zöme pletykákon vagy a Yahoo! Newson keresztül jutott el hozzánk – ebből lett elegünk, és ezért akartuk közvetlenül a döntéshozó személyekkel tartani a kapcsolatot. A Vivendi nem látta ezt megvalósíthatónak, inkább elfogadta a kilépésünket. Ez igazi sokkként ért bennünket, de aztán hamar úgy tekintettünk a szitura, mint új lehetőségre; arra, hogy megint elölről kezdhetünk felépíteni valamit, amit szeretünk. Azt hiszem, sínen vagyunk – a Flagship Studios megalakult, és kiadói szerződést kötöttünk a Namcóval és a HanbitSofttal.

PC Guru: Mi olyat tanultál a Blizzardnál, amit a Flagship alapításakor és új játékaitok készítésekor alkalmazni tudtál?

Bill Roper: A Blizzardot és a Condort (a Dave, Erich és Max által alapított cég) is a családiasság érzése hatotta át. A Flagship Studios ugyanerre az alapra épít – tizenegyen már régóta ismerjük egymást, és munkán kívül is sokat lógunk együtt. Az új embereknek, akiket alkalmazunk, nem elég kivételes tehetségű fejlesztőknek lenniük, be is kell illeszkedniük a csapatunkba – hitünk szerint ez a siker egyik záloga. Gyakori, hogy együtt járunk moziba, hétvégi játékpartikat szervezünk, vagy akár vakációzni is együtt megyünk. Az a célunk, hogy az emberek örömmel jöjjenek hozzánk dolgozni.

■ Bill itt még Blizzard-egyenruhában

PC Guru: Hogyan vágtál bele a játékkészítésbe?

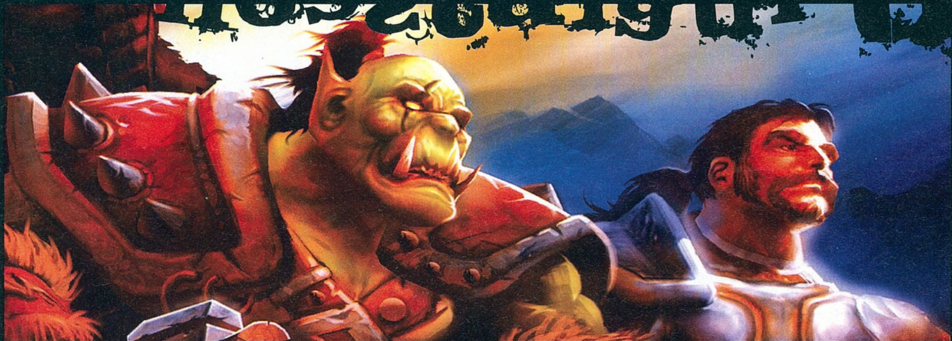
Bill Roper: Először a Blackthorne PC-s verzióján dolgoztam, ami egy oldalt scrollozó akciójáték volt néhány kalandelemmel, és eredetileg SNES-re adták ki. A Blizzard más zenét szeretett volna az új változathoz, és Glenn Stafford, a házi zörejfelelős éppen foglalt volt, mert a Warcraft első részén dolgozott. Egy, a Blizzardnál dolgozó barátomon keresztül értesültem a munkalehetőségről. Felmásoltam pár zenét egy magnószalagra, amiket az addigi éveimben – elsősorban a főiskolán – szereztem, és beküldtem. Bár nem illeszkedett egészen a játékhoz, a Blizzard adott egy esélyt, úgyhogy külsősként napokig komponáltam, rá is ment az éjszakai DTP-s másodállásom... Körülbelül ezzel egy időben, egy nyári kiállítás közeledtével demo készült a Warcraftból, amihez hiányzott még a zenei aláfestés. Összehoztam hát a játék tervezett emberi és ork hangjait Gustav Holst Mars-szvitjével, és ez elegendő volt ahhoz, hogy hangkeverő tehetségként bekerüljek a csapatba.

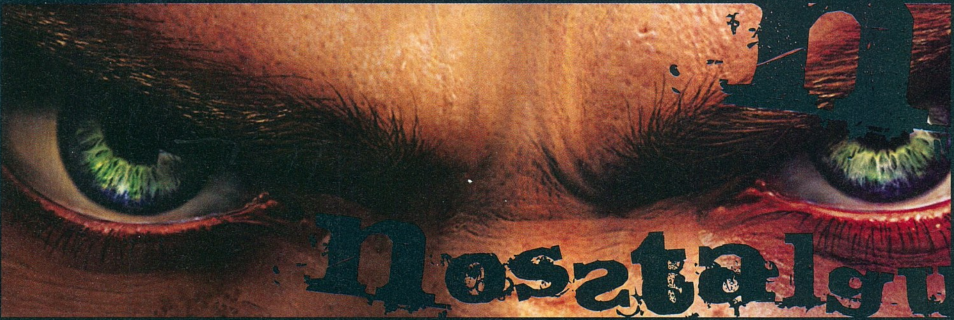
PC Guru: Hangmérnöki szereped hamar kibővült...

Bill Roper: Így van, ugyanis felfedeztem, hogy a játéknak nincs még forgatókönyve – ekkor író lettem. Alapvető látvány-instrukciók alapján kellett dolgoznom, például megkaptam, hogy „ebben a jelenetben elmondjuk, hogyan kezdtek el harcolni egymással az orkok és az emberek". Emlékszem arra a napra, amikor elindítottuk a magnót, először hangzottak el a szavak: „A Káosz korában két nép küzdött az uralomért..." Sokat agyaltunk Glenn-nel, és azon a napon együtt szültük meg a forgatókönyv nagy részét, plusz néhány rejtett poént, amelyeket a játékosok úgy hozhattak elő, ha sokszor klikkeltek ugyanarra az egységre.

PC Guru: A Warcraft sikere után évekig a Blizzard „arca" voltál, te adtál interjúkat, te írtad alá a sajtóanyagokat... De pontosan mi is volt a feladatod a fejlesztésben?

Bill Roper: Mindenfélén dolgoztam a világépítéstől kezdve a tervezésen át a hangaláfestésig és a projektütemezésig. A Blizzardnál sosem egyetlen ember volt felelős egy játék sikeréért. Olyan atmoszféra volt jellemző a cégre, amelyben ott segíthettél, ahol tudtál.





■ **Warcraft 3: Frozen Throne, Bill utolsó játéka a Blizzardnál**

A korai években ez volt a legjobb – megkaptad a lehetőséget, hogy bizonyíts, és ha sikerrel jártál, újabb lehetőségek tárultak fel előtted. Hálás vagyok a számos különböző feladatért és a felelősségért, amihez akkoriban jutottam, valamint azért, hogy néhány különösen tehetséges egyéntől tanulhattam.

PC Guru: Melyik volt a legemlékezetesebb pillanat a Blizzard-korszakban?
Bill Roper: Szinte lehetetlen ilyet választani, annyi volt. De nagyon megmaradt bennem például az a nap, amikor a Diablo a boltok polcaira került. Nem tudtuk, mit várhatunk a játéktól, mert lecsúsztunk az eladási szempontból kritikus hálaadási-karácsonyi időszakról. Emlékszem arra, ahogy kis csapatunk december 31-én kuporog a gépek előtt, és várja az első embert, aki becsatlakozik a Battle.netre. Aztán megérkezett. Szegény biztosan meg volt szeppenve, amikor lerohanta egy tucatnyi fejlesztő, hogy hol vette a játékot, és mi a véleménye róla... Aztán a játékosok száma csak nőtt és nőtt, és a mi bizonytalanságunkat és nyugtalanságunkat – elvégre ez volt az első Windowsra írt játékunk, és az első RPG-nk – felváltotta a fülig érő vigyor, és máris azt tervezgettük, mi lesz a következő lépésünk...

PC Guru: A sok játék közül, amiben közreműködtél, melyik a kedvenced?

PC Guru: A játékosok és a média úgy tartja, hogy a Blizzard mindig csúcsminőségű játékokat alkot – hogyan viselik a fejlesztők ezt a nyomást?
Bill Roper: Nagyon szerencsések voltunk, hogy minden, kezünk alól kikerülő játékon élvezettel dolgoztunk, és alkotásaink utat találtak a világ játékosainak szívébe – a rajongók nagyon erős támogatást és motivációt jelentenek. Persze, ha elég sok csúcsjátékot készítesz, a sajtó másként kezd nézni rád, de ez természetes. Több újságíró mondta nekem, hogy a Blizzard-játékokhoz más, kevésbé elnéző mércét használnak. Mivel a Blizzard hírnevén eddig kevés folt esett, nyilván sokan ugrásra készen figyelik a játékainkat, hol találnak valami kis botlást. Én ezt csak Yankees-szindrómának hívom. Nem tehetsz mást, elfogadod, hogy folyton képesek bekerülni a World Seriesbe, de ugyanakkor szurkolsz is, hogy ne kerüljenek be, mert már annyiszor ott voltak... (A Yankees a legsikeresebb amerikai baseball csapat, a World Series pedig a baseball liga döntője – a szerk.)

PC Guru: Az első Warcraft 1994-ben jelent meg – mi a különbség 1994 és napjaink játékvilága között?
Bill Roper: Az iparág mindig fejlődik, de az elmúlt tíz év csodálatos időszak volt. A 8-bites, sprite-os grafikától eljutottunk a renderelt, több millió színből építkező 3D-s világokig. Négycsatornás MIDI fájloktól eljutottunk a nagyzenekarral felvett, surround hangzású

[" Bill Roper a játékvilág egyik legismertebb arca. Új cége, a Flagship Studies első játéka jövőre mutatkozik be"]

Bill Roper: Mindegyiket szeretem valamiért. Az első két Warcrafttal kezdődött minden, megtaláltuk a közönségünket, felépítettük a céget, és rádöbbentünk, menynyien játszanak PC-n. A Diablo-sorozattal új életet leheltünk az RPG-k kihalófélben levő műfajába, lándzsát törtünk az online játék mellett, és szereztünk néhány életre szóló barátot és munkatársat, akikből a Blizzard North lett. A Starcraft a koreai piacot nyitotta meg nekünk, a játékosoknak pedig egy új világot. Ezek közül egyet választani olyan kérdés, mintha egy szülőnek mondanád, hogy mondja meg, melyik a kedvenc gyereke.

zeneművekig. Öt ember garázsfejlesztésétől eljutottunk a több száz fős csapatokig, amelyek élő virtuális világokat teremtenek. És ami legfontosabb: a nagy durranás már nem 50 000 eladott példányt jelent, hanem több milliót, ami azt jelenti, hogy egyre több ember játszik mindenféle platformokon. A legnagyobb különbség talán mégis az, hogy a külvilág mennyire értékeli és fogadja el, amit csinálunk. Olyan világhírességek hirdetik büszkén, hogy rendszeres játékosok, mint Ben Affleck és Robin Williams. Egyre több színész és művész kerül a biznisz másik oldalára is – szinkronhangként és producerként egyaránt. A videojátékokkal már nem csak pattanásos, kockafejű tinédzserek szórakoznak, és ezt Hollywoodtól a Wall Streetig mindenki észrevette.

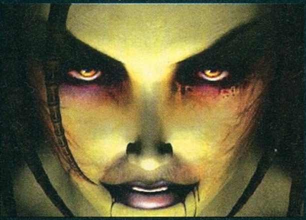
PC Guru: Melyek szerinted a játéktervezés legfontosabb alapelvei?
Bill Roper: 1. Koncentrálj arra, ami szórakoztató a játékodban! 2. Dobj ki minden mást! 3. Ismételd az előzőeket! Most éppen olyan játékon dolgozunk, amelyet könnyű megtanulni, de nehéz mesterré válni benne – ez egyébként az alapfilozófiánk –, és mind felfedezést, mind újrajátszhatóságot, mind multiplayer lehetőséget biztosít a játékosoknak. Ezért folyamatosan ismételjük a tervezési folyamatokat, biztosak akarunk lenni, hogy a játék minden ízében olyan szórakoztató, amilyen csak lehet – elvégre olyan játékot készítünk, amivel mi magunk is játszani szeretnénk!

PC Guru: Melyik általatok bevezetett játékelemre vagy a legbüszkébb?
Bill Roper: A tervezés során a multiplayer lehetőség fejlesztése volt az, ami mindegyik játékomat – és így rengeteg játékost – érintett. Kezdődött ott, hogy az eredeti Warcraftban összekapcsolódott két játékos, majd ez a szám a folytatásban felment nyolcra, aztán a Diablo játékmenetét támogatva megszületett a Battle.net, majd a Diablo II kedvéért az első kliens-szerver modellünk, végül a World of Warcraft – a Blizzard mindig nagy súlyt fektetett arra, hogy megtalálja a legjobb módját az újabb játékosok bevonásának. Természetesen erre az alapra építünk a Flagshipnél is: szeretünk egymást támogatva és egymás ellen játszani, mint bárki más, aki találkozik a játékainkkal.

PC Guru: Mi a hobbid, mit csinálsz, amikor nem játékokon dolgozol?
Bill Roper: Mint minden átlagember: zenét hallgatok, követem a kedvenc sportcsapataim meccseit, regényeket olvasok, utazgatok és természetesen játszom. Szerencsére a kikapcsolódásban szinte mindig partner a feleségem – a játékban is!

Hancu & Stöki

■ **Starcraft...**



■ **...Brood War...**

■ **...Diablo: Bill legnagyobb sikerei**

Üdv! Nem gondoltam, hogy valaha viszontlátjuk még egymást ezeken a hasábokon. Jól gondoltam: hasábokon az ilyesmi nem megy. Ellenben az írásuk annál inkább. Majd pontosan két évvel a rovat születése után, újra. Segít örülni az alkalomnak az UT modok már többször megkoronázott királyának, a Red Orchestrának harmadik verziója, mely ideiglenes visszásságai ellenére az eddigieknél is egyértelműbbé teszi a név modtörténelmi jelentőségét. Továbbá bonckés alá kerül a Forgotten Hope és a Galactic Conquest, melyek egyrészt a minőségi egyensúlyt hivatottak fenntartani, másrészt az elhanyagolt Battlefield-rajongók iránt érzett nem apadó szeretetünket próbálják kifejezni. No de önmagában elég ünnep a Make Something Unreal negyedik fordulójának zárása is!

Red Orchestra 3.0: Combined Arms

Alap: UT 2004 v3323
Elérhetőség: redorchestramod.gameservers.net

A kizárólag a keleti frontot célba vevő, jó másfél éve UT2003 alatt indult teljes átalakítás már a kezdetekkor felhívta magára a figyelmet kíméletlen realisztikusságával, kompromisszumot nem ismerő hitelességével. A kettes verzió tette kristálytisztává, hogy a fejlesztők elszántságának, tehetségének, technikai tudásának, alaposságának örök lenyomata marad a modtörténetben a Red Orchestra. Az Epic által zsinórban, a Make Something Unreal pályázat második és harmadik fordulójára is kiosztott „legjobb FPS-mod" kitüntetés valószínűleg a sávszélességüket féltő kételkedőknek is elegendő meggyőzőerőt jelentett a kipróbáláshoz. A Red Orchestra azonban nem mindenkinek szól.

Teljesen realisztikus játékmenet

Ez az a játék, amelyikben nincs célkereszt, csak a puska szemhez emelése; nem tudod, hány töltényed van még a tárban, ha nem számoltad; kilométeres futás után nem ugrálhatsz, hanem hallgathatod, ahogy karaktered diszkréten kiköpni készül tüdejét; s futni sem vagy képes, ha egyszer már egy ugrást elméreteztél. De legfőképp: nem gyarapodsz sikerélménnyel, ha a terepismeret, taktikai érzék, gyors gondolkodás és még gyorsabb célra tartás képességeinek egyikében is hiányt szenvedsz. (Én éppen ezért játszom vele csak tesztek alkalmával...) A hármas verzió sem vált engedékenyebbé – továbbra is az igazi háború szemléltetése a cél, immár a fegyvert is kilőhetik a kezedből. Igaz, kompenzálásképpen megjelent a képen a kicsit suta, kétféle elszíneződésre képes állapotjelző (elvégre a kilyuggatott katonáknak is volt fogalmuk arról, hogy érzik magukat). Ez az egyik legjelentéktelenebb változás, ahogy a fegyverek terén véghez vitt további korrigálás (pl. minden típushoz az azt használó katonák által kikísérletezett, néhol egész meglepő újratárazási módszerek, még pontosabb töltényröppályák), korlátozás (csak az adott csatában valóban részt vett fegyver, a megfelelő beosztású katona kezében, és a valóságos arányokban szerepelhet) sem magyarázzák magukban az eggyel magasabb verziószámot.

Az alcím megsúgja: ide is megérkeztek a tankok, félhernyó csapatszállítók kíséretében. A játékélmény azonban ettől nem alakul át, nem válik pörgőssé, pláne nem kezd el hasonlítani a Battlefield-re, vagy az – ütök is a számra! – Onslaughtra. A megvalósítás a szokásos módon realisztikus. Hogy a tankok a gyorsabb haladáson kívül bármire is jók legyenek, ahhoz két ember a minimum, három az ajánlott, s amennyi a létszám, annyian fognak káromkodni a lassú újratöltési idő miatt is. A csapatszállítónak meg örüljön az, aki még nem hallott a Panzerfaustról! Ez persze így korrekt, a Red Orchestrától nem vártunk tankversenyeket. Az azonban elszomorító, hogy a gépek belsejének grafikai kivitelezése elmarad a szabadlábon tapasztalt magas standardtól. De lesz ez még szebb is!

Ugyanez nem mondható el a pályákról. Nem tudom elképzelni, hogy ennél több kihozható az Unreal engine és egy lelkesedésből dolgozó csapat együtteséből. A négy új pálya egyike egyenesen a STALKER-képek hangulatával konkurál! A többitől igaz, már nem eszem meg a kalapomat, de az így 15-re bővült kínálat hosszútávon sem fenyeget unalommal. A gépesítéstől ódzkodók figyelmébe: a régi térképeken továbbra sem kelnek életre a disznek elszórt tankok! A hangok, modellek természetesen továbbra is igyekeznek idézni az igazi háborút, s továbbra sem nehéz hinni nekik. A Red Orchestra minden ízében olyan, amilyenné az óriás fejlesztőstúdiók játékdesignjaival, a kiadók profitorientáltságával fizetős produkciót nem lehet alakítani. A minden szempontnál előbbre helyezett valósághűség valószínűleg valóban elriaszt annyi játékost, amennyi hasznot hozhatna, de akiket nem tud, azokat igazán különleges élménnyel tesz gazdagabbá.

Értékelés: 90%

Forgotten Hope 0.65

Alap: Battlefield 1942 v1.6
Elérhetőség: www.fh.warumdarum-community.de/news.php

Az előbbihez hasonló, szimpatikus próbálkozás a Forgotten Hope, mely a Battlefield 1942-ből próbál második világháborús szimulációt faragni. Nem viccelek, és nem beszélek félre: az tenné ezt, aki a Battlefield-sorozat arcade, a történelemhű részletekkel szemben túlságosan nagyvonalú voltát tagadná. A beszédes név már érezteti, hogy a fejlesztők hozzáállása a témához gyökeresen eltér a DICE-étól, s aki elsőre nem értené a különbséget, annak a főmenü megszokott indulójának helyén némi mélabúval felcsendülő dallamok rögtön megvilágítják: a háború nem játék...

A megvalósítás sajnos arról tanúskodik, hogy a Battlefield e téren kisebb potenciállal rendelkezik

Nemsokára kilövik a fanyulat is

az UT-nál (de talán elhamarkodott a 0.65-ös verzió után messzemenő következtetéseket levonni). Mind a fegyverek, mind a pályák alapos látvány- és működésbeli korrekción estek át, a felszín a módosítások után kétségtelenül sokkal közelebb áll a valós viszonyokhoz, jelentős játékmenetbeli eltéréseket azonban nem tapasztalni. Az ütőerőt, azt, amitől a mod joggal vált az utóbbi időben felkapottá, az újonnan beépített elemek sokasága jelenti. Először is két további nemzet, a franciák és az olaszok válnak játszhatóvá, járulékos fegyvereikkel és csatáikkal együtt. Új fegyverekből a fentieken túl is akad szép számmal, a revolvertől a nehézgéppuskáig minden kategóriában, s mind különlemük, mind hangjuk teljes elismerésre érdemes. Hasonlóképp új pályákból is több mint egy tucatot zúdítanak a nyakunkba, kivitelezésüket azonban már nem lehet egy mondatban lerendezni. Amellett, hogy grafikailag kihozzák, ami kihozható a motorból – két évvel a megjelenés után sajnos ez nem sok, de ilyen fejtegetések kezdetekor elég a CS-közösségre pillantani, s máris nyilvánvaló a látvány másodlagossága. A lényeg: a pályák alkalmasak teljesen új, közelharci, stratégiai, taktikai élménnyel gyarapítani a Battlefieldet, s ez önmagában érdemessé teszi a Forgotten Hope-ot következő végitéletre. A BF1942 aktív játékosainak kö-

telező darab, még irtózatos, az alapjátékot majd kétszeresen meghaladó mérete ellenére is. Akik azonban már félretették, vagy még a kezük közé sem került, azokkal nem ez fogja (újra) megszerettetni.

Értékelés: 85%

Ez a mod több mint 1.6 GB helyet foglal, de minden byte megéri a letöltést

Galactic Conquest

Alap: Battlefield 1942 v1.6
Elérhetőség: www.swbattlefield.jolt.co.uk

Levezetésként egy kis sci-fi, ráadásul Star Wars, hogy képet adjunk róla, milyen élettere lehet az ilyen modoknak a Battlefront után. Nos, a kép nem rózsás. A LucasArts, csakúgy mint az Unrealos Troopers esetében, minden támogatást nyomatékosan megvont, sőt rettentő büntetést is kilátásba helyezett, ha csak fel merik tüntetni a Star Wars nevet, hogy teljes biztonságban tudja saját, sok haszon forrásának szánt játékát. Ez rányomja a bélyegét mindkét műre, de a helyzetből a Galactic Conquest jött ki jobban. Először is sikerült olyan Star Wars-hatású zenét összehozniuk, melyre még John William is megemelné legalább az egyik szemöldökét. Másodszor szerencsésebbek a helyszínválasztások is, és kevésbé érződnek az alapjáték hatásai, mint az UT-s versenytárs esetében. A térképek többsége egyértelműen magában rejti az élvezetes játék lehetőségét, de egyéb elemek sajnos szabotálják a kibontakozását. Elsők a sorban a fegyverek. Erőtlenek, kiszámíthatatlanok, hiteltelenek – lehangoló őket elsütni. Az alapjáték menetét örökítő Battlefield-modról lévén szó, hangsúlyos a járművek szerepe is, és a Galactic Conquest itt csúszik el végleg. A vadászgépek sebessége szélsőségek közt ingadozik, s ez a fordulás túlérzékenységével együtt szinte lehetetlenné teszi, hogy bárkit is eltaláljunk (nem tagadom, hogy tehetségtelen vagyok, de mások is ezt mondják). Az anyahajók ennek ellentettje: lomhaságukkal őrlik fel a vadászokban felborzolt idegeket. A szárazföldi készségek helyzete valamivel kedvezőbb, még ha egyes darabok – leggyakrabban a lépegetők – olykor nevetséges látványt is produkálnak is.

A droidok irányításának mókás lehetősége valamelyest javít a helyzeten (kivált azt tapasztalva, ahogy az új játékosok tereptárgynak néznek), de ahogy eddig minden hasonszőrű próbálkozásból, úgy ebből is túlságosan hiányzik a Csillagok háborúja-hangulat ahhoz, hogy ilyen gyengeségeket megengedhessen magának. Fáj ezt írnom, hisz szívem mélyéig szimpatizálok a rajongókkal, de a Battlefronttal szemben úgy tűnik, érdemben nem állítható vetélytárs, még akkor sem, ha ingyenes.

Értékelés: 70%

Make Something Unreal: Phase 4

A Nagy Modverseny negyedik fordulóját záró szeptemberi határidőre rengetegen alkottak valami valótlant: számszerűsítve egy híján 50 pályamű érkezett. A megszokott nevek, a Shattered Oasis, a Frag.Ops, a Deathball, a Troopers, a ChaosUT, a LawDogs természetesen hozták újabb verzióikat a dobogó reményében, akadt azonban elég eredeti alkotás ahhoz, hogy a fókuszt most ne a frissítésekre helyezzük.

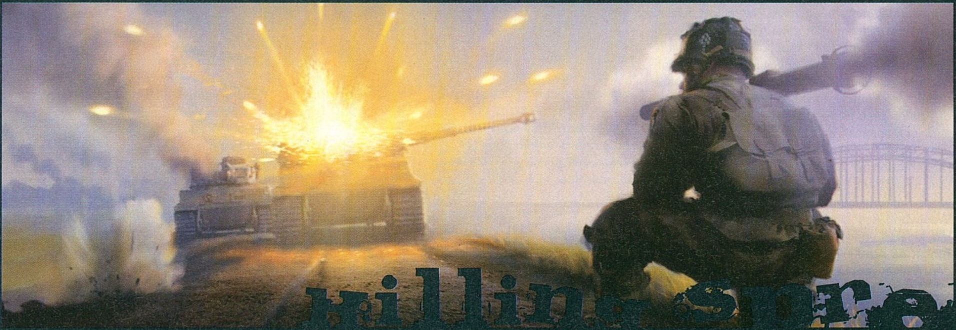
Először is kijött a MetaBall, a nagyobb weboldalak által máris előkelő helyen emlegetett magyar fejlesztésű, professzionális minőségű ügyességi modifikáció, melynek alfaverziójáról előző számunkban olvashatsz. Ha magyar modokról beszélünk, kihagyhatatlan a rombolható pályát az egyre izgalmasabb játékmenettel kombináló Exion, mely hármas verziójával visszatért eredeti koncepciójához, két új térkép, átalakított fegyver, és jármű (a Mothership pálya űrrepülői) mellett.

Ügyes felhasználása az alap UT-ben rejlő lehetőségeknek a Robostorm, mely transformensmintára az Onslaught járgányait alakítja vérszomjas robotokká. Nem tart ki sokáig, de az ötlet elismerésre méltó. Eredeti a Checkmate is, mely nevéből sejthetően a sakk szabályai szerint kíván FPS-t játszatni, de az Unreal Open teniszmod-kezdemény is fantáziadús vállalkozás. Hogy teljesen elszakadjunk az alapjátéktól, elég egy pillantást vetnünk az Anomaly futurisztikus versenymodra, melynek sebessége elsőre tuti, hogy a Star Wars Racerre asszociáltat.

Akadtak szép számmal kifejezetten egyszemélyes játékmódban indulók is – látványos, ahogy mindenféle műfajt vonz az egymillió dolláros díjazás! Kiemelni talán az igen pikáns, posztapokaliptikus 19. századi fantasy-western (!) környezetbe helyezett first person-third person Damnationt érdemes, de a hasonlóval próbálkozó, sajátos nevű Arrrgh! is megérne egy körbejárást, ha lenne helyünk.

De elfogyott. A teljes listáért böngésszétek a www.makesomethingunreal.comot, részletes tesztekért meg várjatok négy hetet.

Lucas Z



Brett Sperry és Louis Castle

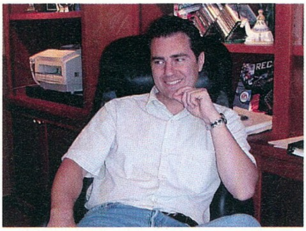
A vegasi nyertesek

Sorozatunk ehavi vendégei az amerikai álom igazi megtestesítői: egy Las Vegas-i garázsból indulva a kilencvenes évek legfényesebben csillogó játékfejlesztő csillagaivá váltak. A Westwood felemelkedéséről, tündökléséről és bukásáról egész könyvet lehetne írni (közel száz játék jelent meg az ismerős narancssárga-zöld logóval fémjelezve!) – mi most megpróbáljuk a történetet két oldalban összefoglalni...

Brett és Louis a számítógépes világ egyik központjában, a Silicon Alamónak nevezett amerikai nyugati partvidéken látta meg a napvilágot. Mindketten 1964-ben születtek, Brett Arizonában, Lou Kaliforniában, később mindkettőjük családja a nevadai sivatagba, a szórakoztatóipar fellegvárába, Las Vegasba költözött. Brett az arizonai állami egyetemen tanult építészetet és pszichológiát, Lou pedig programozást és művészettörténetet a UCLA-n. Mindketten autodidakta módon tanultak programozni, először BASIC nyelven, majd assemblyben Apple II-n, s 2-3 év alatt mindketten vérprofi játékprogramozóvá váltak.

A kezdetek

Hőseink útjai a Century 23 Computers nevű boltban keresztezték egymást, 1985-ben. Ez az üzlet (egyébként egész Nevada állam legrégebbi számítógépes boltja) volt akkoriban a vegasi számítógéprajongó fiatalok legfőbb találkozóhelye. Brett lelkes baráti körével éppen egy Dragonfire című játékon dolgozott, csapatuk neve Out of the Dream volt. Lou a boltban dolgozott iskola után, és volt valamije, amire a társaságnak égető szüksége volt: hozzáfért az üzlet printeréhez... A nyomtatási lehetőségért cserébe bevették őt is a csapatba, azonban ez rövidesen az egész banda szétrobbanásához vezetett. Brett és Lou ugyanis fantasztikusan jól megértette egymást, fantáziájuk, nagyratörő vágyaik, és programozói-grafikus tudásuk is remekül kiegészítette egymást. Ráadásul Louisnak volt már a háta mögött elkészült játék (a Bloodstone Apple II-re), és jó kapcsolatai is voltak a játékiparban. A páros Lou apjának garázsában rendezte be főhadiszállását, s hamarosan meg is szerezték első komoly, fizetős munkájukat: a Temple of Apshai című PC-s akció-RPG (korai Diablo...) átírását Macintoshra az Epyx cég felkérésére. Már csak egy név kellett a kétfős csapatnak... Brett ragaszkodott az Associates kifejezéshez (= bajtárs, segítőtárs), Louis pedig a Westwoodhoz (egy város Kaliforniában), így született meg a legendás Westwood Associates 1985 augusztusában. Miután kiderült, hogy az Epyx a Mac-verzió mellé Amiga és Atari ST-változatokat is kér (két olyan gép, amivel sem Brett sem Lou nem dolgozott korábban), szükségessé vált az első „associate", azaz alkalmazott felvétele: Barry Green, a Century 23 eladója csatlakozott a bandához programozóként.



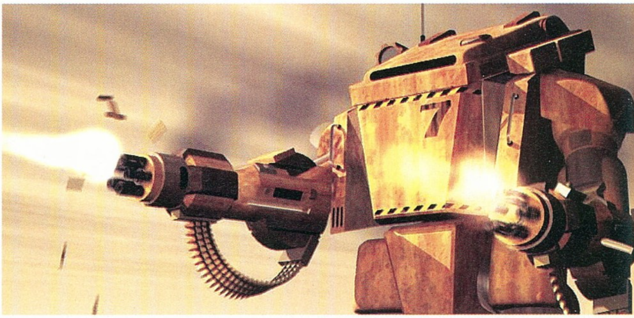
Brett Sperry

A csapat hatalmas elánnal vágott bele a konvertálásba, egyre-másra végeztek az Epyx feladataival. A Temple of Apshai után jött a World Games (a kor egyik legnépszerűbb sportjátéka) és a Super Cycle, a Westwood pedig minden munkával időre és hibátlanul végzett, ráadásul sokszor az átiratokba magánszorgalomból új dolgokat, pályákat, lehetőségeket építettek be! Brettéknek hamarosan híre ment, és új megrendelőik érkeztek, a stratégiai játékairól és RPG-iről híres SSI, és a már akkor is nagy halnak számító Electronic Arts. '88 végére a csapat már 15 főt számlált, és Louisék garázsából egy irodaházba költöztek. Több tucatnyi konverzió (Roadwar 2000, Roadwar Europa, Phantasie 3, Mars Saga, Winter Games, California Games) után a srácok úgy döntöttek, ideje továbblépni, és más munkájának másolása helyett valami eredetivel előállni. Ez lett a Battletech: the Crescent Hawk's Inception, egy érdekes RPG-stratégia keverék, az első Battletech-játék PC-n! Legfőbb érdekessége a real-time harc volt, ami ugyan még kicsit sután működött, de Louisék meglátták benne a nagy lehetőséget... A srácok sikersztorija dupla sebességgel robogott tovább. Elkészítettek egy mikiegeres-donaldkacsás oktatójáték-trilógiát a Disneynek (több mint 400 000 eladott példányt produkált), a Dragonstrike „sárkányszimulátort" (a rossz nyelvek szerint a Bullfrog innen lopta később az ötletet a Magic Carpethez), a Battletech második részét, a Nightmare on Elm Street horror-kalandot, a Circuit's Edge sci-fi kalandjátékot. A megannyi kritikai és kereskedelmi siker nyomán a csapat létszáma 25 főre nőtt, és az SSI elérkezettnek látta az időt, hogy a vegasi srácok kezébe adja a nagy lehetőséget: egy AD&D alapú, saját fejlesztésű RPG jogát!

> **„Még két játékra van szükségünk, hogy a teljes Command & Conquer történetet elmeséljük a játékosoknak. Az egyik a tibérium-saga lezárása, a Tiberian Twilight, a másik pedig a hiányzó láncszem, ami a Red Alert és a C&C sztorijainak fonalát köti össze."**
> **- Brett Sperry, 1999**

A csúcson

A Battletech alapjának továbbfejlesztésével az új RPG (az Eye of the Beholder címet kapta) first person nézetet, és real-time játékmenetet alkalmazott, ez pedig a klasszikus, Dungeon Master-szerű játékélménnyel karöltve lavinaszerű sikert



Command & Conquer: Tiberian Sun, a Westwood első bukása

hozott a csapatnak. A következő évben még erre is rádupláztak a folytatással, s emellett elkészült a tündérmese-szerű grafikus kalandjáték, a Kyrandia is. A sajtó és a játékosok egyik ámulatból a másikba estek, pedig a java még hátravolt. A realtime játékmenetet szintiszta stratégiai környezetbe ültetve Brették megalkották a Dune 2-t, az első igazi RTS-t (olyan értelemben, ahogy ma ismerjük a műfajt: nyersanyaggyűjtés, építkezés, sereggyártás stb.). A siker leírhatatlan volt, a pergő ritmusú stratégia valósággal letaglózta a játékosokat. Nem kellett különféle képernyők között váltogatni, az ellenfél akciójára várni – az akciójátékok sebességét és izgalmát a stratégiák gondolkodtatósága tökéletesen egészítette ki!

A világraszóló sikerek után a Virgin Interactive kapcsolt a leggyorsabban, és kizárólagos kiadói szerződést kötött a játékvilág egén szupernovaként feltűnő Westwooddal. Brették ötmillió dollárt kaptak az aláírásukért. AD&D licenc híján a Beholder nem hivatalos folytatását Lands of Lore címen, saját környezetben és szabályrendszerrel alkották meg – a siker azonban a régi volt (ellenben a hivatalos folytatás, az SSI saját készítésű Beholder 3-ja csúfosan megbukott). Gyorsan összedobtak egy Monopoly-feldolgozást is (az első, internetet támogató PC-s játékok egyike), ami rengeteg pénzt hozott a konyhára. A Dune 2-ből is dőlt a pénz – csakhogy nem a Westwoodhoz, hanem a regény jogait birtokló hollywoodi cápához, Dino DeLaurentishez. Brették ezért úgy döntöttek, a harmadik részt inkább saját világban, saját történettel oldják meg, ahogyan a Beholder-Lands of Lore váltás esetében. A közeljövőben játszódó történetben egy irtózatos energiájú idegen érc, a tibérium miatt robban ki a világszintű konflikus az ENSZ-utód GDI, és a globális terrorszervezet NOD Testvériség között. A Dune 2 rendszerét rengeteg finomítással, újítással javító Command & Conquer élő szerplőkkel forgatott filmbejátszásokkal emelte tovább a hangulatot (sőt, ez volt az első RTS, amiben a sztorinak igazán jelentős szerepe volt).

'96-ban a csapat ismét felülmúlta a maga által felállított rekordokat. Elkészült a Red Alert, minden idők egyik legnagyobb hatású, és sikerű RTS-e. Játékmenetében a C&C továbbfejlesztett rendszerét hozta, érdekes sztorival (időutazás segítségével megölik Hitlert, így Sztálin robbantja ki a világháborút), és még több mozival. A maga idején közel tökéletes volt, s csattanós válasz a nagy konkurens Blizzard Warcraftjára.

A Red Alert után a Westwood bejelentette, hogy folytatják a C&C-t Tiberian Sun címmel, illetve elkészítik a Dune 2 felújított, kifényezett verzióját Dune 2000 címen. A játékosok várakozásai azonnal soha nem látott magasságokba csaptak, valóságos hisztéria alakult ki a Westwood játékaival kapcsolatban. Az új RTS-ek megérkezéséig azonban a cég még learatta a babérokat két másik műfajban is: a Blade Runner igazi szuperprodukció volt, hatalmas stábbal és marketinggel (3,5 millióba került a híres filmre épülő kalandjáték, úgy hogy Harrison Ford figuráját licencproblémák miatt nem is tehették bele...). 249 GByte-nyi grafikát kellett volna felzsúfolni a játék négy CD-jére, ami ahhoz vezetett, hogy a látványvilágot erősen le kellett butítani – ez persze felbőszítette a rajongókat, akik az előzetes képek csodás grafikáját várták... de a játék így is siker lett. A Lands of Lore 2 pedig rengeteg késés után látványos 3D grafikájával, jó sztorijával, és egyszerű kezelhetőségével vette le lábáról az agyonbonyolított RPG-kbe belefáradt rajongók tömegeit.

Lefelé a lejtőn

Miközben mindenki az agyonajnározott új RTS-ekre várt, '98. szeptember elsején Brették bombasztikus bejelentéssel sokkolták a játékvilágot. A sikerei csúcsán levő stúdió, a Virgin koronaékszere 122,5 millió dollárért az Electronic Arts birtokába került (ez volt az EA nagyszabású bevásárlókörútjának utolsó állomása; többek között az Origint, a Bullfrogot és a Maxist kebelezték be az akció során). A Westwood értéke hat év alatt a huszonötszörösére nőtt... Brett és Lou innentől kezdve fokozatosan kivonult a konkrét játékfejlesztésből, és játékosból egyre inkább üzletemberré váltak – és nagyjából innen kezdődött a klasszikus Westwood hanyatlása is (kezdve azzal, hogy a régi csapatból sok kulcsember távozott az EA-felvásárlással egyidőben).

Louis Castle

Az EA bábáskodása mintha átok lett volna a Westwood felett, a felvásárlástól kezdve a csapatnak szinte semmi sem sikerült úgy, mint fénykorukban. A bukásszéria a Dune 2000-rel kezdődött – tegyük hozzá: okkal, ugyanis a játék a felújított grafika mellett szinte semmi újdonságot nem hozott a hat éves őshöz képest, ez pedig szánalmasan kevés volt a '98-as RTS-mezőnyben!
A Tiberian Sunnal kapcsolatos várakozások elképesztően nagyok voltak. A Command and Conquer sorozat tízmilliós eladásaival, félmilliárd dolláros forgalmával bekerült a Guinness Rekordok Könyvébe, a rajongók pedig a közel tökéletes Starcraft trónfosztását várták. Az először közhírré tett megjelenési dátumhoz ('98 tavasz) képesti másfél éves csúszás, és a csodálatos előzetes képek csak tovább feszítették a rajongók idegeit. Végül az EA világrekord mennyiségű, 2,2 millió példányt szállított ki a megjelenés napján, '99 augusztus 27-én a boltokba... és az évszázad csalódását okozta. Hiába volt a négyéves fejlesztés, a 40 fős stábbal, hollywoodi sztárokkal forgatott mozik, az FBI-szakértők segítségével megalkotott robbanáseffektek és hangok, a játék minősége, élvezhetősége messze elmaradt az akkori RTS-sztárok (Starcraft, Total Annihilation, Age of Empires) mögött. A Lands of Lore 3 összecsapott, fantáziátlan játéknak bizonyult, majd a Blizzardtól elszenvedett teljes vereséget a Diablo-gyilkosnak szánt Nox című akció-RPG bukása tetézte be 2000 elején.

A vég

A Westwood mélyrepülését az új, Irvine-i stúdió megnyitása fékezte némileg 2000-ben. A Mark Skaggs által vezetett új stúdió (a cég létszáma velük együtt 250-re nőtt) rekordidő, mindössze 14 hónap alatt dobta össze a Red Alert 2-t, a cég első igazán jó játékát '97 óta. Ez a társaság lett később a Westwood igazi túlélője, a C&C Generals, és a Battle for Middle-Earth fejlesztője. Az eredeti csapat azonban továbbra is csak szenvedett. A C&C oldalágának szánt akciójáték, a Renegade, és az új Dune-epizód, a 3D-s Emperor egyaránt pocsék lett, és hatalmasat bukott. Az online játékok világába tett kirándulás, az Earth & Beyond sci-fi MMORPG is csúfos kudarcnak bizonyult, pár tízezer előfizetőnél többet nem sikerült összeszedni, másfél év után be is zárták.

„A '90-es évek legnagyobb sztárjai voltak, aztán a lassan elszaladt mellettük a konkurencia..."

2003. január elsején az új évvel eljött a Westwood halála is. Ahogy Brették ötéves szerződése lejárt, az EA beolvasztotta az akkor már csak száz főt számláló csapatot az újonnan alapított Los Angeles-i óriásstúdiójába. A Westwood nevet és emblémát többé nem láthatjuk egyetlen játék dobozán sem, Louis az EA Los Angeles alelnökeként, Brett tanácsadóként ténykedik azóta. A játékvilág legnagyobb hala végül lenyelte a két vegasi srácot...

Hancu

Mostani gondolatébresztőnkben a játékiparral kapcsolatos legelterjedtebb tévhitek és hiedelmek körében próbálunk meg némi bálványdöntögetést véghezvinni. Bár néhány éve már megfordult ez a téma a rovatban, a hozzánk érkező levelek és különféle netes fórumok arról tanúskodnak, hogy sok játékos hajlamos innen-onnan hallott félinformációkból okos elméleteket összefabrikálni, és azokat terjeszteni felebarátai között – így akár havi szinten is viszszatérhetnénk erre a napirendi pontra... Lássunk most néhány újabb keletű, hangos cáfolatra váró szóbeszédet!

„A játékok árai indokolatlanul magasak, a játékfejlesztők véresre keresik magukat."

Tiszta sor, hogy 8-10 ezer forint ma Magyarországon, a 140-150 ezer bruttó forintos átlagfizetések országában sok egy játékért, és kevesen engedhetik meg maguknak. (El lehetne kezdeni összehasonlítani az ezerforintos mozijegyekkel, a 4-5 ezer forintos zenei CD-kkel, de most nem erről van szó.) Vajon ki teszi zsebre ezt a 8-10 ezer forintot? Nos, ebben benne van az ÁFA, a kiskereskedő, a disztribútor, a gyártás, a marketing, a szállítás és még ki tudja mi minden költsége – végül a játék fejlesztőjéhez kb. egy ezres érkezik el az összegből. Nem nehéz kiszámolni, hogy ahhoz, hogy csak a fejlesztők fizetését kitermelje a játék (számoljunk mondjuk másfél éves [illegible]sztési idővel, 25 fős [illegible]apattal, és a fent említett magyar fizetésekkel), kb. 70 ezer példánynak kell belőle elfogynia. Ha ehhez még hozzávesszük az egyéb költségeket (szoftverek, irodabérlés, rezsi, stb.), kilyukadunk a bűvös százszázhúszezres példányszámnál, ahol egy játék kb. nullszaldós. Na és, 120 ezer, az nem olyan sok – gondolhatnánk. Nos, a valóságban ezt a példányszámot (teljes áron) meghökkentően kevés program éri el – magyar fejlesztésű játékok közül pl. eddig egyedül a Panzersnek sikerült.
Olyan példányszám mellett pedig, ahol már tényleg nagyot szakít a fejlesztő (persze ügyesen megkötött szerződést feltételezve), tehát mondjuk félmillió felett, feltételezhető, hogy a játék van olyan jó, hogy a készítőitől ne sajnáljuk a nyereséget...

„A játékok amúgy is nyereségesek, az a párezer forint kiesés úgysem számít, ha én warezban szerzem meg..."

Az előbbi gondolatmenetet továbbvíve: a játékok elkeserítően kis hányada nyereséges! Csúnya angol kifejezéssel élve a játékipar „hits-driven industry", azaz néhány, szuper eladási eredményekkel büszkélkedő bestseller (lásd az eladási toplisták állandó vendégeit: Sims, GTA, EA sportjátékok stb.) tartja el a többi, nullszaldós vagy veszteséges játékot. Ezért van az, hogy a kiadók kevés kockázatvállalás mellett a biztonságra próbálnak utazni, s ebbe egyre kevésbé férnek bele a rétegjátékok, és az eredeti, kockázatvállaló játékötletek. A dologban az a tragédia, hogy éppen a hardcore játékok a legtöbbet kalózkodó játékos – akik a legjobban sírnak a kreatív, eredetiséget felvonultató játékötletek hiányán, éppen azok teszik lehetetlenné a kalózkodással azoknak a stúdióknak a helyzetét, akik képesek lennének ilyeneket alkotni. (Még mielőtt a népharag elsöpörne: akinek nem inge...)

„A nagy kiadók megölik a játékfejlesztést, mert csak folytatásokat és licenc-témákat hajlandók pénzelni.”

Való igaz, a folytatások és licenc-játékok korát éljük. Az ok egyszerű: ilyen játékból lehet a legkevesebb kockázat mellett a legtöbbet eladni (már csak az ismert címekből fakadó, jóval kevésbé költséges marketing miatt is). Viszont azt azért vegyük észre, hogy minden kiadó megpróbál a maga lehetőségeihez mérten a biztonsági játék mellett kockáztatni is – hiszen igazán nagyot szakítani általában a kockázatos, drága, eredeti játékokkal lehet. Legjobb példa a Ubisoft tavalyi éve: biztosra mentek a Splinter Cell-lel, és a Tom Clancy sorozat aktuális tagjaival, kockáztattak viszont a Far Cryjal, a Prince of Persiával, a Beyond Good & Evillel, a XIII-mal – előbbi kettő bejött, utóbbi kettő bukott. Az a kiadó, aki nem mer kockáztatni, vagy nem jönnek be az eredeti játékai, lassan, de biztosan elsüllyed (lásd például az Eidost), aki viszont ügyesen kockáztat, viszi a bankot (lásd az EA-t). Plusz ott vannak azok a fejlesztők, akik elég erősek önmagukban, hogy ne kelljen elviselniük a kiadók dirigálását (BioWare, Lionhead, Valve, id...); nem csoda, hogy a legeredetibb, leginkább kockázatvállaló játékok általában tőlük származnak.

[”A játékfejlesztők lusta disznók, ezért hemzsegnek programhibáktól a játékok, ezért késnek a játékok, és ezért van nagyon kevés új ötlet mostanában.”]

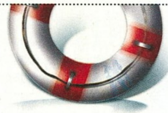
A kevés új ötletet már kitárgyaltuk, a programhibákért és a határidőcsúszásokért pedig az esetek túlnyomó többségében nem a fejlesztők lustaságát, hanem a kiadókkal kötött rossz szerződéseket okolhatjuk. Mivel a játék végső tesztelése, a s hibajavítás már nem emeli különösen a játékból eladható példányszámot, ezeket a munkafolyamatokat gyakran elspórolják a kiadók. Inkább kiadom most a játékot, eladok belőle X példányt (bár a játékosok morgolódni fognak), mint fizessem még a fejlesztőket 1-2 hónapig, hogy aztán a hibátlan, finomhangolt játékból ugyanannyit adjak el... A játékok késéseiben pedig sokszor nem a határidőre el nem készült program a felelős, hanem a kiadók tologatják a megjelenési dátumokat, a minél kedvezőbb piaci fogadtatás reményében. Xboxon például az összes (!) FPS-t elhalasztották 2004 utolsó negyedévéről, hogy ne a Halo 2 árnyékában kelljen kiadni a játékot...

„A Microsoft megöli a PC-s játékpiacot, mert Xbox-fejlesztésre csábítja át a játékkészítőket.”

A Microsoftot nagy divat utálni, de ezúttal éppen nem szolgálnak rá a kirohanásokra. Hiszen ha meg akarnák ölni a PC-s játékpiacot, miért tartanák az Ensemble Studiost? Miért folytatnának hatalmas marketingkampányt Games for Windows címen? Miért fejlesztenék folyamatosan a jelentős részben játékplatformnak kitalált DirectX-et? A Microsoftnak a PC hatalmas üzlet, a konzolpiac pedig hosszú távú, jelenleg vastagon veszteséges, ám nagy lehetőségeket rejtő, meghódítandó terület. Bill Gates ostoba lenne úgy beleölni rengeteg pénzt és energiát a konzolüzletbe, hogy közben a PC-t feladja – márpedig a világ leggazdagabb emberéről sok mindent lehet mondani, de hogy ostoba lenne, azt nem.

„A papír játékújságoknak nincs jövője, az online magazinok miatt egy-két éven belül ki fognak halni.”

Bár az internet rohamosan terjed, és az online magazinok frissességével, interaktív lehetőségeivel, illetve kvázi ingyenességével nem versenyezhet a hagyományos sajtó, a gyakorlat mégiscsak azt mutatja, hogy az offline magazinok köszönik szépen, jobban érzik magukat, mint valaha. Még az olyan, a miénknél némileg jobb netes ellátottsággal büszkélkedő országokban is, mint az USA vagy Japán, egyre nő a papírmagazinok eladott példányszáma. A jelek szerint minden „nekem már nem tud újat mondani az offline média” jelmondatú nethuszárra jut éppen elég friss újságvásárló, hogy a növekedés fennmaradjon. S hogy ez meddig fog tartani? Talán csak egy évtizedig, talán sokkal tovább (a mozit lehetne párhuzamként felhozni: a filmszínházakat a józan ész szerint ki kellett volna pusztítania a tévének, a videónak, a DVD-nek, és az internetnek is – és mégsem...). Mindenesetre, aki ma a papír játékmagazinokat temeti, az valószínűleg okosabbnak akarja mutatni magát, mint amilyen...



Játékmentőöv

Elakadtál egy játékban? Segítünk!

Splinter Cell

Sziasztok!
Lenne egy problémám Splinter Cell-lel: már elvittem a 6. pályáig, de sajnos vírusos lett a gépem, és elvesztek a mentéseim. Mivel elég hosszú lenne újrakezdeni, kérdezném, honnan lehet Splinter Cell mentéseket letölteni!?
Előre is köszi:
marcell6

Mentett állásokat nem tudunk felkínálni, de az is megoldás, ha újratelepíted a játékot, felteszed a legújabb patch-et, játék közben beütöd az F2-t, és beírod, hogy „mission win" (persze idézőjelek nélkül). Ekkor megnyered az adott szintet. Ha ezt elsütöd hatszor, kezdheted a hetedik pályát, már kód nélkül.
ui: Ha patch nélkül játszol, a tabulátort nyomd F2 helyett!

HL: Counterstrike

Hi!
Honnan lehet letölteni a CS-t? Mert mindenhol azt írták, hogy ingyen le lehet (warez nélkül).
Kiri a lap meg minden!
Terminator

A CS-t csak akkor tudod letölteni ingyen, ha eredetiben beszerezted a Half-Life-ot. Ha ez megvan, aktiválod a Steam nevű programon keresztül (www.steampowered.com-ról lehet leszedni) és letöltöd a CS-t. Ha nincs meg a HL1, ingyen nem tudod leszedni; vagy a Steamról töltöd le az új CS:Condition Zerót (pénzért), vagy a boltban megveheted – ma már igen alacsony áron.

Warez

Hello Guru!
Lécci küldjétek el a Sims2 CD-key-ét. Ha lehet minél előbb. Előre is kösz.
Yeti

Hello Guru!
Csak egy kérdésem lenne. A Sims 2-t ma kaptam meg. Feltelepítettem de állandóan a helyes cd kódot kéri, és nincs hozzá crack. Nem tudnátok valami cracket hozzá? Ha lehet, akkor válaszoljatok emilben minél hamarabb.
Vsas

Szerkesztőségünk egyöntetű véleményét is tolmácsolva – kigyúrt fickók intim közelségét nem vágyjuk, még egy meghitt közös cella reményében sem –, ezúton értesítem crack, keygen, serial után érdeklődő kedves olvasóinkat, hogy toll a fülükbe.

Battlefield Vietnam

Hello GuruTeam!!!
Szevasz Chris!!!
Szokásomhoz híven megint a BF Vietnammal kapcsolatban szeretnék kérdezni.
1. A játék zenéjét hogyan lehet külön meghallgatni??
2. Lehet, hogy már hülyének tartotok, de hogy néz ki az a doboz, amit lehet szállítani, és hol van a pályán, mert én már mindenhol kerestem, de nem találtam (Swav Point).
(Ne azt írjátok, meg hogy hogyan lehet helikopterrel szállítani, hanem hogy hol van, és hogy néz ki???)
Válaszotokat előre is köszönöm!!!
Hűséges olvasótok Yuri

1. A zenék .bik formátumban vannak a játék mods/bfvietnam/music könyvtárban. A Bik fájlokat a Radtools nevű programmal lehet lejátszani és konvertálni más formátumba, mondjuk WAV-ba, amiből más programokkal lehet MP3-at készíteni. (www.radgametools.com/bnkmain.htm)

2. Az Operation Irving vagy a The la Drang Valley nevű pályákon biztosan van láda. Amerikai oldalon, a főbázison egy kötelekkel átfogott láda, sárga jellel az oldalán, ezt lehet cipelni helikopterrel.

Runaway – The Road Adventure

Sziasztok!
Érdekelne, hogy a Runaway – The Road Adventure-ben az első fejezetben mit kell csinálni? Mert én összeszedtem mindent, amit találtam, csináltam egy alkoholos filcet, de nem tudom hogyan tovább, ill. nem tudom, mi a cél a fejezetben...
Előre is köszi!
Jack

Az első fejezet, gyakorlatilag arról szól, hogy Ginát fel kell ébreszteni, mielőtt hidegre tenné. Címszavakban, feltételezve, hogy tényleg mindent összeszedtél: alkoholos filccel átírni a kórlapot, Gina retiküljét újra átkutatni, parókát a bábu fejére, majd az üres ágyba betenni, plusz átrakni Gina kórlapját. Orvosi könyvet elolvasni (hidegzuhany kell a lánynak), irány a zuhany, ahol a tűzjelzőt hozzuk működésbe a spray-vel.

Shrek 2

Hello PC Guru Szerkesztőség
Csupán 1 problémám van! Elakadtam a Shrek 2-ben. Szerintem ez az utolsó pálya lehet, de nem biztos. Na, az a lényeg ,hogy amikor le kell győznöm a Tündér Keresztanyót, bármit csinálok ellene, semmi sem hat rá! Már ütöttem csak úgy magában, már ráütöttem a varázslatát, amit rám lőtt, és úgy is ütöttem, de sehogy se vált be.
Bence

Valóban az utolsó pálya. A mami varázslatait karddal kell „visszabaseballozni", és amikor megszédül, az asztalon lévő gyümölcsökkel dobálhatod halálra (párszor el kell játszani). Közbe persze majd ő is bedurvul...

Syberia

Hello!
Lenne egy problémám, elakadtam a Syberiában. Azt szeretném kérdezni, hogy mit csináljak Komkolzgradban, miután feltöltöttem a vonatot?
Előre is kösz: demetan

Fel kell mászni a gépóriásra, és össze kell szedni minden cuccot. Használd a kulcsot, nyomd kétszer előre a kart, nyomd le a piros gombot, majd húzd kétszer hátra a kart. Ekkor Boris kezeit ellopják. Mindenképpen fuss a tolvaj után, hogy Kate nyugtázza, hogy a kapu zárva van! Ezt követően menj vissza a vonatba, és vedd fel a hidegvágót. Mássz vissza a gépóriásra, araszolj tovább, és ugorj át az erkélyre, ahol bonts ki egy nyílást a hidegvágóval. Nézz körbe, szedj össze mindent, mássz vissza a gépre, és kapcsolj rükvercbe, majd mássz le. Menj végig a peronon, és itt végre le tudsz menni a bányába a lifttel.

Colin McRae Rally 4

Üdv mindenkinek!
A segitségeteket kérem, ugyanis átlapoztam az összes PC GURU-t, de nem találtam egy kódot sem a Colin4-hez. Ezúton szeretném megkérni a tisztelt mentőöv rovatos kollégát, hogy legyen szíves kódokat írni, mert szükségem lenne rá .
Előre is köszönöm: egy rendszeres olvasó

A Colin 4 különleges állatfajta, minden egyes telepítéskor más és más a Secret Access Code (a különböző dolgok – pályak, autók stb. – eléréséhez szükséges kód). A neten keringő cheatgen.exe segítségével lehet a kódot kinyerni, majd az Options/Secrets/Code Entry Menu részbe beírva aktivizálni... Javaslom a DVD-mellékletünkről a cheatland verzió átböngészését, az ugyanis tartalmazza az imént említett fájlt.

NFS: Porsche 2000

Hali!
Lenne egy nagy problémám! Az NFS Porsche 2000 nem fut a WIN XP-s gépemen! Egyszer már találtam rá javaslatot, hogy az NFS könyvtárából a legnagyobb DLL-t ki kell törölni, és kész. Így ugyan már elindul, és már autót is lehet venni stb., de a játék továbbfutás helyett kilép. Sajnálnám, ha emiatt le kellene mondanom a sorozat legreálisabb játékáról! (És még azért is, mert öregecske gépemen az újabbak nem érzik jól magukat.)
Kérdés: 1. Van-e patch erre a hibára?
2. A most is üzletekben kapható NFS Porsche 2000-el is ugyanígy járnék, mint a mostanival? (Mert talán le is cserélném, ha ez megoldást jelentene...)
Várom a megoldást! Előre is köszönöm: Laci

1. A játék könyvtárában található gimme.dll törlése valóban sokaknak segített, de úgy tűnik, az összehangszerelésre egyetemes megoldás nincs (az SP1-2 Win szervízpakkot feltetted?). A kompatibilitási varázsló például eszelősen lelassítja a játékot, hiába, az NT-s környezet nem fekszik a Porschénak, és ha minden klappol, akkor is általában rondább lesz a végeredmény, mint anno. Talán a http://www.nfsunlimited.net/porsche/utils oldalon található Porsche Unleashed 1st Enhanced Version 3.5.2004031 nem hivatalos tapasszal érdemes próbálkozni, ha ez sem jönne be, tegyél fel Win98SE-t, aztán telepítsd mellé az XP-t, így a kecske is jóllakik, és a káposzta is megmarad.
2. Gyanítom, hogy igen.

Doom 3, Gorky Zero

Hello!
Megvan a Doom 3, de nem tudom miért, vagy elsötétedik a képernyő (azért a lámpák világitanak), vagy lefagy. Levettem mindent minimumra, de akkor is (geforce titanium 4200-es kártyám 2400MHZ-s Intel procim és 512Mb ramom van).
Ja, és még valami, a Gorky Zeroban is elakadtam a hetedik pályánál, ahol egy bombát kell aktiválni, és nem találom a kódot
Előre is kösz a válaszokat, üdvözlettel: Fido

1. Tedd fel az 1.1-es javítást (ehavi DVD mellékletünkön megtalálod), és ha eddig nem tetted volna, frissítsd a videokártya driverét, és a DirectX-et.
2. A Gorky Zeroban nincs tuti számsor, a játék mindenkinél egyedi számsorokat generál minden feladványhoz. A kód egyébként a kéziszámítógépeden lévő egyik dokumentum (naná, hogy a leghosszabb...) legalján lesz, a korai szakaszban kaptad ezt a doksit, tehát ne leghátul keresd. Továbbá számok helyett betűk szerepelnek az ominózus adatsorban, amit egy másik dokumentumban lévő utalás alapján lehet lefordítani (pl. b4 hivatkozás esetén a b-nek a 4-es szám felel meg stb.).

CHEAT

Full Spectrum Warrior

A kódokat az Extra Content/Cheat Codes menüpont alatt lehet bevésni:
MERCENARIES – végtelen lőszer
NickWest – Nagyfejű katonák

Rome: Total War

A konzol előhívásához nyomd meg a „~" vagy magyar kiosztású billentyűzeten a „0" gombot:
Extra pénz, 20 000 arany: add_money 20000
Tíz százalékkal olcsóbb egységek: bestbuy
A Fog of War kikapcsolása: toggle_fow
Város elfoglalása: capture_settlement (város neve)
Az építkezés elvégzése: process_cq (város neve)
Egységgyártás elvégzése process_rc (város neve)

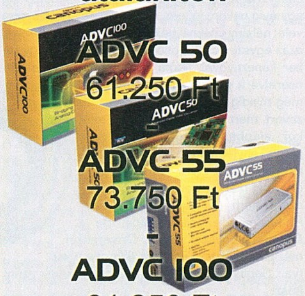
Call of Duty: United Offensive

Indítsd a játékot a +set developer 1 +set sv_cheats 1 paraméterrel megtoldott parancsikonnal: „C:\Call of Duty\CoDUOSP.exe" +set developer 1 +set sv_cheats 1"
Utána játék közben nyomd le a ~ billentyűt és a konzolba írd be:
god – sérhetetlenség
give health – maximális egészség
notarget – ellenség nem lő rád
noclip – falon átmenés
give all – összes fegyver
give ammo – lőszer

The Sims 2

Nyomd meg a Ctrl+Shift+C billentyűkombinációt és a konzolba írd be a kódokat.
Fontos a kis/nagy betű különbsége!
motherlode – 50 000 simoleon
help -all – kilistázza az összes cheat kódot
aging on/off – öregedés ki- és bekapcsolása
exit – cheat ablak bezárása

canopus
http://www.canopus.hu
tel: (1) 253-0038
Utómunka otthon valósidőben!!!

Let's EDIT RT
90.000 Ft
-
Let's EDIT RT+
120.000 Ft
A/D - D/A átalakítók

ADVC 50
61.250 Ft
-
ADVC 55
73.750 Ft
-
ADVC 100
81.250 Ft
ŐSZI AKCIÓ!!!

A DVStorm2 Pro csomaghoz EDIUS 2.5-t adunk ajándékba!
295.000 Ft
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFÁ-t.

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

„Fehér halál"

Hi!
Kb. 2 éve van egy Abit Siluro Geforce4 Ti4200-esem. Na most király a kártya meg minden, még egy évig nekem jó lesz. Csak van egy problémám vele: néhány játéknál bejön a "fehér halál" effektus, azaz egyszer csak gondol egyet és kifagy egy fehér képernyővel. Mióta megvettem, már le lett cserélve a gépem minden alkatrésze, de még mindig csinálja. Eleinte azért nem zavart, mert csak télen csinálta, amikor alapban hideg volt a házban...(Tényleg, mert tavaly nyáron nem csinálta!) Nem tudom miért, de most már nyáron is csinálja. Viszont nem minden játéknál, Pl.: Painkiller állandóan kifagy, de a Doom 3 egyszer sem... Driverekkel már próbálkoztam és nincs túlhúzva a kártya... Segitsetek, mert nem akarok új kártyát venni.
kösz!
moTa

Kedves moTa!
Úgy tűnik, a kártya kezdi megadni magát, végül is nem mai darab már. Ki kellene próbálni a gépet másik (tuti jó) kártyával pár napig, és ha azzal nem tesz ilyet, akkor tényleg kezd fáradni szegény. Ha a hiba előjön másik kártyával is, akkor gondold végig (mondtad, hogy már minden más fel lett újítva a gépben), melyik alkatrész cseréje után jelentkezett a hiba. Ha megvan, abból a részegységből kell szerezni tuti jót és azzal megnézni, mi történik.

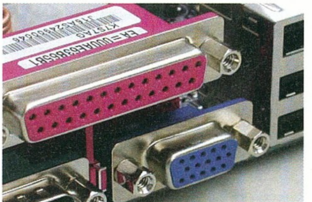
Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a **hwmentoov@pcguru.hu** e-mail címre.

Joc

VGA 50 ezerből

Üdv PC Guru!
Új videokártyát szeretnék venni, és ebben kérném a segítségeteket! A gépem: Intel Pentium4 2,4GHz, 512MB RAM. Elsősorban nVidia kártyák érdekelnének! Tudnátok tanácsot adni, hogy milyen típusút vegyek 50 000 Ft körül, ami TV kimenetes és a most kijövő játékok is jól menjenek rajta?? (Hmm... 50k HUF és a most kijövő cuccok is menjenek vele??? Ez majdnem paradox... Mike&Cray)



Az integrált VGA-t jobb letiltani

Tudnátok esetleg egy e-mail címet adni, ahol árlistát is találok a videokártyákhoz?? Fontos lenne! Előre is KÖSZÖNÖM!
Üdvözlettel:
Max
Ui.. NAGYON KIRÁLY az újság!!!

Kedves Max!
Ha nVidia kártyát szeretnél venni, érdemes ennyi pénzért FX5900-t vagy FX5700 Ultrát venni. (6600GT-ből sokára lesz még AGP-s verzió...) Ha nem ragaszkodsz az nVidiához, szerintünk a számodra legjobb megoldás egy 128MB-os ATI Radeon 9800Pro kártya.

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda

Monitor probléma

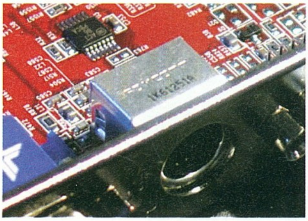
Tisztelt Hardver Guruk!
Nem régen szert tettem egy új gépre, amiben minden cucc a legjobb, minden gyors... Egyetlen gond van vele: tegyük fel, játszom a Hitman: Contractsszal (a játék nem lényeges, a Simsen kívül mindegyikkel ugyanaz van). Elindítom a játékot, és egyszer csak (változó időben) a monitor elsötétül, a hang megy még pár másodpercig, aztán kapom vagy azt, hogy "NO SIGNAL, GOING TO SLEEP", vagy azt, hogy "Frequency Out Of Range, Please Set 1280*024 With 60 Hz". Ezután csak újraindítani lehet, mert semmire sem reagál... Kérdés: mi lehet a gépem baja, mit kell beállítani, vagy akármit csinálni?
A választ előre is köszönöm:
Gergő

Kedves Gergő!
A hibaüzenet arra enged következtetni, hogy a monitorodat túl nagy frissítési frekvenciával hajtod az adott felbontáson (pl. 1024*768 100Hz). Vagy a felbontást vedd lejjebb ugyanakkora frissítés mellett (pl. 800*600 100Hz), vagy a frissítést vedd vissza változatlan felbontás mellett (pl. 1024*768 85Hz). A másik lehetséges ok, hogy a videokártyád „mókázik" és önkényesen váltogatja a frissítési frekvenciát, amit a monitor nem komál. Ezt egy kölcsönkért kártya kipróbálásával lehet kiszűrni.

Milyen alaplapot?

Hello PC Guru Team!
Új gépet szeretnék venni (játékra), és a segít-

ségeteket szeretném kérni az alaplap kiválasztásában, és hogy az általam összeállított gép jó-e? Az alaplapra 30e-40e forintom lenne. Az összeállítás a következő: AMD Barton magos Athlon XP 3000+, 2db 512MB-os PC3200-es memória (400Mhz), egy 120GB-os Maxtor HDD (7200Rpm), ATI Radeon 9600 XT, 400 W-os táp. SB Live 5.1. Válaszotokat előre is köszönöm.
M. Sanyi
Ui.:
Ha lehet, válaszoljatok minél hamarabb.



TV kimenet

Kedves Sanyi!
A mi ajánlatunk ehhez a konfigurációhoz attól függően, hogy melyik gyártóhoz húz a szived: Asus A7N8X (felszereléstől függően, sima Delux vagy E-Delux változat), MSI K7N2 Delta-L, Gigabyte 7N400Pro2 vagy leginkább egy Abit NF7-S. Egyéb megjegyzéseink, amelyek minden leendő gépvásárló számára megszívlelendőek (hallottátok?): amin nem szabad spórolni: táp, alaplap, memória. Ezekből mind márkás, megbízható darabokat érdemes csak vásárolni. Azért írjuk most ezt ide, mert elnézve a listát megakadt a szemünk a „400W-os táp"-on... Oké, hogy 400W, csak mondjuk egy Cegen 400W-os tápon apró betűkkel olvasható hogy a max power biza csak 185W... Persze hogy olcsó... Általunk megfelelő minőségűnek ítélt 400W-os tápok kb. 15 000 HUF körül kezdődnek...(pl. Chieftec, Zalman, Enermax, AeroCool). RAM dettó (a teljesség igénye nélkül néhány ajánlható márka: Kingmax, Infineon, Kingston, OCZ, Corsair, GelL).**

Recsegő hang és egyebek

Tisztelt szerkesztőség!
Van 1-2 problémám.
1. Lassú a gépem amióta le lett szedve az XP. A konfiguráció:
DTK PRM-6714 ATX, Intel 845 GV videokártya, 3*PCI, 2*DDR, Sweex Soundcard 5.1, Intel Celeron 2200MHz, Coolink P4-S478 CPU hűtő (Ball Bearing), 256MB DDR modul PC3200 / 400MHz Hynix, DTK CAS-8B3U2, 40GB Seagate Ultra ATA 9.4 ms 7200rpm 2 MB, LG 52* CD-ROM + Toshiba DVD-ROM. Amúgy most Windows 98 SE van fent.
2. A GTA 3 szaggat, recseg stb. Végrehajtottam, amit mondtatok az „Általános tudnivalók"-ban. A gépem adatai eggyel feljebb vannak. Előre is köszönöm. Laca

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

Kedves Laca!
Az a nagy helyzet, hogy erre a konfigra igazán már csak Windows XP-t van értelme installálni. Az újabb hardverelemek driver-támogatottsága az XP esetében sokkal jobb, mint a 98-ban. Tulajdonképpen nem is nagyon értjük, hogy miért lett leszedve az az XP... De a lassúság oka nem (csak) ebben keresendő, inkább abban, hogy ez a gép bizony nem az erőmű kategóriába tartozik! A leírásból kihámozható, hogy a videokártya valami integrált okosság lehet. Ez esetben pedig egy potom pénzért beszerezhető akármilyen ATI 9600-as vagy nVidia 5700-as kártya megtöbbszörözheti a gép grafikai teljesítményét! Továbbá ha Celeron helyett teljes értékű P4-et veszel a gépbe, a teljesítmény még tovább növelhető. A recsegő GTA3-ért érzésünk szerint a meglehetősen kétes hírű Sweex hangkeltő a felelős. Talán érdemes a gép eme alkatrészét nyugdíjazni elsőként és megtisztelni a masinát legalább egy Sound Blaster Live!-val.

Konfig felújítás

Sziasztok!

Még nem jön ki 80 ezerből

Van egy gépem: P4 alaplap DDR 333 Mhz, Intel Celeron proci 1.7 Ghz, 256 mb DDDR 333 RAM, 40.2 GB HDD, 52-szeres LG CD meghajtó és egy Ati Radeon 9000 64 MB VGA. Szóval ezt a gépet szeretném felújítani. Mi az, amit szükséges lenne lecserélni és mire? Ha tudtok, árat is mondhatnátok.
Előre is köszönöm: Kuksi

Kedves Kuksi!
Ha korunk atomerőművet igénylő játékaival is szeretnél játszani, akkor be kell újítanod legalább egy 2,8 GHz-es P4-et, hozzá megfelelő 865-s vagy 875-s chipsetes alaplapot. Ezt érdemes minimum 512MB DDR400-as RAM modulokkal megtámogatni. Az optikai meghajtókkal nincs semmit gond, bár manapság jó 8x DVD író is kijön 14 000 HUF-ból. A VGA kártyád is cserére szorul, a mi ajánlatunk legalább Radeon 9600Pro vagy XT, esetleg Radeon 9800Pro (persze lehet ennél jobb is, ha a pénztárcád engedi...), vagy – ha nVidia párti vagy – 5700 Ultra.

X800 XT és alaplap

Sziasztok!
Szeretnék vásárolni egy Radeon X800 XT videokártyát és egy AMD processzort. Szeretném megkérdezni, hogy PCI Expresses alaplap van-e Athlon XP-hez vagy csak az Athlon 64-hez? Milyen alaplapokat tudnátok ajánlani? Fontos lenne az is, hogy mennyibe kerül, mert az alaplapra és a processzorra körülbelül 80 000 Ft-om van. A választ előre is köszönöm.
Fejes Árpád

Kedves Árpád!
Jelenleg a Radeon X800 XT vásárlása (a cikk írásának idején) problémás lehet, mert még nem kapható. Az ATI PCI-E és AGP foglalattal is gyártja a kártyát, bár első körben az AGP-sek fognak piacra kerülni. Az AMD-nél a PCI-E technológiát az nForce 4 chipset fogja támogatni, mely az Athlon 64, Opteron és Sempron procikat egyaránt támogatja, de forgalomba kerülése csak az év végén várható. Viszont érzésünk szerint (jelenleg) a 80 000 HUF kevés lesz a kettőre együtt (az X800 XT egymaga sem jön ki belőle)...

TV-OUT

Hello Guru!
A következő lenne a kérdésem: a számítógépemen van TV-OUT. Bedugtam, de nem tudom használni. Gondolom kéne valami program hozzá. Ha lehetséges, írjátok le, hogy hol lehet ilyet ingyenesen letölteni. Válaszotokat előre is köszönöm.
Computerboy

Kedves Computerboy!
A videokártya drivere vezérli a TV-Outot, így annak beállításai között találod meg ennek specifikációját (a desktopon jobb gomb, Tulajdonságok, Beállítások, Speciális).

Integrált VGA

Tisztelt PC Guru Team!
Van egy kis problémám az új videokártyámmal! A kártyám: ATI Radeon 9600 Atlantis 128MB DDR Memory. Amikor belerakom a gépembe és elindítom, a Windows nem jön be, és nem tudom, hogy miért! A gépem: Pentium 4 Socket478 Via ATX alaplap + 4xAGP port, Intel Pentium 4 1,6 GHz Socket478 processzor, S3 Savage4 32MB 4xAGP monitorvezérlő + 3D kártya az alaplapon, 20 GB winchester, 352MB DDR memória 266 MHz. Légyszi írjatok mindenképpen! Nagyon fontos!!!
kis magyar

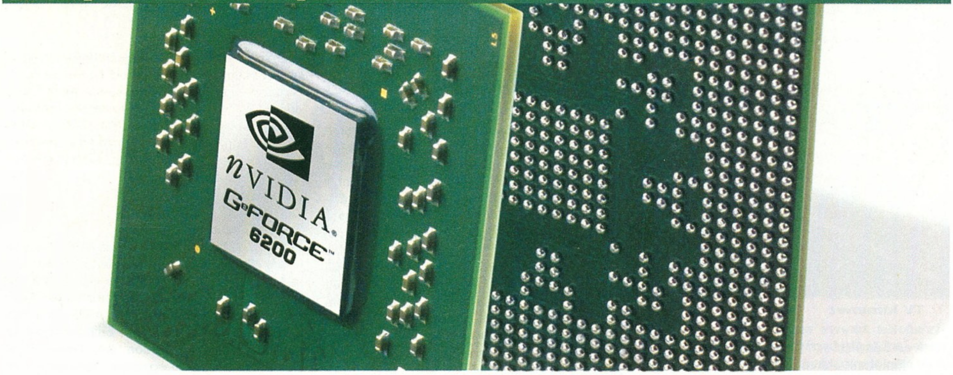
Kedves kis magyar!
Le kell tiltani az integrált VGA-vezérlőt a BIOS-ban!

Mike & Cray

Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Szörnyű kavarodás az ATI-kártyák nevei körül



Bejelentették az ATI új lapkakészleteit

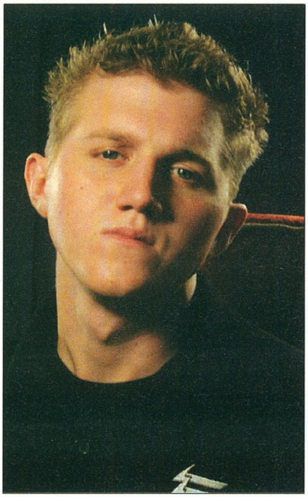
Az ATI elnök-vezérigazgatója a negyedik pénzügyi negyedévet lezáró konferencián azt állította, hogy megkezdték a nyolcadik generációs AMD processzorokat kiszolgáló lapkakészleteik szállítását. Egyelőre azért nem jelentették be hivatalosan az új családot, mert előbb szeretnék látni, hogyan teljesít a való életben. Az RX480 beépített grafikus mag nélkül, míg az RS480 DirectX 9-es grafikus maggal kerül forgalomba. Ezzel együtt az RS400-ról is lehull a lepel, mely Intel Pentium 4-ek társául készült.

A 0,13 mikronon készülő lapkákat Tajvan legnagyobb szerződéses félvezetőgyártója, a TSMC állítja elő. Az új déli híd természetesen támogatja a PCI Express ×1 felületű kártyákat, négy Serial ATA csatlakozót biztosít, jó minőségű hangvezérlővel szerelik, de a gigabites hálózati vezérlő egyelőre kimaradt. Év végére már a 0,11 mikronos gyártás bevezetését ígérik, elképzelhető, hogy ezzel együtt ezt a hiányosságot is pótolják.

Új alaplap az ABIT műhelyéből

A nemrégiben bemutatott alaplap igen érdekesre sikeredett. Meglepő már az elnevezése is, hiszen ritkaság, ha egy alaplapot élő emberről, ráadásul egy fiatal játékőrültről neveznek el. Johnathan „Fatal1ty" Wendel neve most már eggyé válik a sebesség és tuning eszméjével. Fatal1tyről annyit érdemes tudni, hogy őt tartják a világ jelenlegi legjobb FPS-játékosának. Erről egy korábbi számunkban interjú keretében bővebben olvashattatok már.

Az alaplap az Intel új, 925-ös termékvonalára épül, és számos újdonsággal kecsegtet, melyek jó része még titok, de annyi már kiszivárgott, hogy igazi bajnokkal lesz dolgunk. A lap erőteljes hűtést kapott. Az ABIT-tól már megszokott alaplapi OTES hűtést a mérnökök megfejelték még egy ventilátorral, és felszereltek egy méretes fekete bordával is, mely az alaplap stabil áramellátásáért felelős alkatrészekről szippantja el a hőt, így biztosítva a maximális túlhajthatósággal párhuzamos stabilitást. Igazi csemege még, hogy az alaplap mellett megjelenik a Fatal1ty nevével fémjelzett videokártya-sorozat is, mely szintén nagy durranásnak ígérkezik.

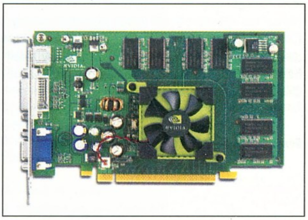


Utcát még nem neveztek el róla

Érkezik a GeForce 6200

Nemrég különböző külföldi hiroldalakon felröppentek a pletykák egy új, alsókategóriás videokártyáról, a GeForce 6200-ról. A friss információk szerint a lapkában 4 pixel futószalag és 3 vertex egység teljesít majd szolgálatot. Várhatóan 300 MHz-es mag- és 550 MHz-es effektív memóriaórajellel számolhatunk. Memóriavezérlője 128 bites lesz, és csak PCI Express csatolóval érkezik.

A kártyára szerelt memória mennyisége általában 128, maximálisan 256 MB lehet. Az új lapka



Nem lesz egy erőgép

támogatja a DirectX9-et, az nVidia SLI technológiát viszont nem.

Az nVidia szerint a GeForce 6200 átlagosan 28%-kal jobban teljesít különböző programokban, mint az ATI Radeon X600 Pro. A vélemény alátámasztásaként egy diagramot is bemutatott a „nagy N". Természetesen mi inkább a saját szemünknek hiszünk, ezért a „bizonyítást" kétkedve fogadjuk. A kártya megjelenésének pontos dátumáról jelenleg nincs információnk, a 128 MB-os változat 129, a 256 MB-os pedig várhatóan 149 dollárba fog kerülni.

Nem túl sikeres a PCI Express

Az ATI várakozásai szerint 2004 végére csak minden negyedik videokártya készül PCI Express csatlakozóval. Korábban legalább 40 százalékra számítottak, de voltak olyanok is, akik úgy gondolták, már idén kisebbségbe kerül az AGP. Jelenleg az önállóan árusított kártyák közül csak minden tizedik támogatja az új felületet, a kész számítógépek 25-30 százalékába kerül újfajta eszköz.

A PCI Express csatoló elterjedését nagymértékben gátolta a lapkakészletek jelentős késése, valamint az, hogy egyszerre számos új technológiát vezetnek be a gyártók, így tovább tart az átállás. Ennek ellenére nem kérdés, hogy 2005 a PCI Express éve lesz, ahogy szép lassan kiforr a kiszolgáló környezet, az AGP egyre inkább visszaszorul.

Nem áll le az AMD a 754 lábú Athlon 64 processzorok kiadásával

Az új processzorok a kevésbé tehetős felhasználók rétegét célozzák meg.
A hír közvetetten kapcsolódik az AMD-hez, ugyanis az X-bit Labs munkatársainak figyelő szeme talált rá az ECS (Elitegroup Computer Systems) K8T800-A típusú alaplapjának tulajdonságainál lévő támogatott processzorokat felsoroló listában az Athlon 64 2400+, illetve 3100+ modellekre.

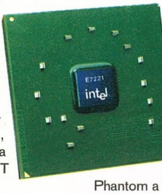
Mindkettő Socket 754-es foglalatba tehető és 1 MB másodszintű gyorsítótárral rendelkezik. Hasonló, alacsony árkategóriába tartozó lesz a korábban már bejelentett Athlon 64 2600+ is, amely feltehetően 1,6 GHz-es órajelen üzemel és csupán 512 KB másodszintű gyorsítótárat tartalmaz – természetesen utóbbi is 754-es foglalatot használ. A három processzor pontos áráról nem sokat tudni, várhatóan a 150-200 dolláros, vagy az alatti kategóriában lesznek elérhetők.

JetArt AK-1000, egyszerű és nagyszerű

A kompakt vízhűtések korát éljük, szinte az összes ismertebb gyártó előrukkolt már saját verzióval. Jól jelzi a folyadékhűtés népszerűségét, hogy szinte mindenki szeletet akar magának a piacból. Ezúttal a JetArt AK-1000 fantázianévvel ellátott szerkezetet vizsgáljuk meg közelebbről. Ez komplett külső hűtés, tehát a felhasználónak semmi más dolga nincs, mint hogy megveszi, hazaviszi, felszereli a processzorra a blokkot, feltölti a rendszert és boldog mosollyal hátradől. A JetArt amellett, hogy igen tetszetős, egy 3 GHz-es Prescott hőmérsékletét is jól kordában tudja tartani: alapállapotban 43, terhelten 53 fokon ketyeg a processzor. Sajnos csodát nem lehet várni a külső hűtésektől – de arra mindenképpen jók, hogy egy lépést tegyünk a levegőtől a víz felé, mintegy fordított evolúciós folyamatként...

GeForce 6800 Go - Komoly 3D-s teljesítmény hordozható gépekhez is

Az egyik kanadai noteszgépgyártó kínálatában megjelent egy számítógép, mely az nVidia egyelőre be sem jelentett GeForce 6800 Go grafikus vezérlőjét hasznosítja. A gyártó weboldalán eredetileg az „nVidia GeForce 6800 Go" grafikus vezérlőt említette, melyet később – vélhetően az nVidia kérésére – az „nVidia 16x PCI-Express video cards with HDTV output" feliratra cseréltek, ez HDTV-támogatású, PCI Express ×16 felületet hasznosító videokártyát jelent.
Az Eurocom D900T Phantom már az i915P+ICH6 lapkakészletre épül, támogatja a DDR2 memóriákat és a PCI Express csatolófelületet.
A vélhetően igen fejlett grafikus vezérlő hasonló szintű társakat kapott, vagyis a D900T Phantom a legújabb fejlesztéseket alkalmazza. Két SATA-felületű merevlemez, 1680*1050 vagy 1920*1200-as felbontású kijelző, és akár 3,60 GHz-es, Socket 775 tokozású Pentium 4 processzor gondoskodik arról, hogy ne kelljen aggódnunk a sebesség miatt.



A GeForce 6800 Go pontos specifikációi egyelőre ismeretlenek, de az Eurocom oldala szerint az említett számítógépet november 8-ától szállítják, vagyis hamarosan is megismerkedhetünk vele.

Megérkeztek az XP-90 Thermalright hűtők

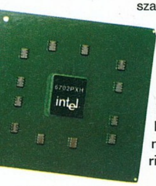
Egyre több márka talál hazai forgalmazóra, így az új termékek megérkezésére is egyre kevesebbet kell várnunk. Az XP-90 jelű hűtő a Thermalrighttól már megszokott módon hőcsöves megoldás. Jellemző rá a rendkívül sűrű lamellázás, és a meglepően kis tömeg. A borda ventilátor nélkül 360, ventilátorral (típustól függően) nagyjából 450 grammot nyom. Anyaga alumínium, méretei 110 * 125 * 63 milliméter. A hűtő talpa és a hővezető csövek rézből készülnek, ráadásképpen a talp nikkelezést is kapott.

A Thermalrighttól szintén megszokott, hogy bordáikat ventilátor nélkül szállítják. Ez alól nem kivétel az XP-90 sem. A borda tetejére az igényektől függően 80, illetve 92 milliméteres ventilátor szerelhető.
Az univerzális borda használható Athlon64 FX 3200+ (Socket 939/940), Athlon64 3200+ (Socket 754), illetve ennél gyorsabb processzorokhoz, valamint Intel Pentium 4 processzorokhoz 3200 MHz és e feletti példányaihoz.

Új lapkakészlet az Inteltől is

Az Intel szép csendben újabb lapkakészlet forgalmazásába kezdett. Az E7221 a munkaállomásokat és a belépő szintű kiszolgálókat célozza meg.
A termék az asztali i915G módosított változata, csak egyprocesszoros rendszerekhez használható, de támogatja a 64 bites EM64T technológiát kihasználó Pentium 4-eket is.

Beépített grafikus maggal rendelkezik, PCI Express ×8 csatornájába kiválóan illeszkedik az Intel 6702PXH 64 bites PCI hub, mely PCI-X foglalatokat biztosít a bővítőkártyák számára. Kétcsatornás memóriavezérlője DDR és DDR2 SDRAM-okat egyaránt kezel, így könnyen testre szabható.



Déli hídja a már megszokott ICH6R, mely Serial ATA, Parallel ATA, PCI és PCI Express csatolókat biztosít. Érdekes módon, a gyártó weboldala szerint az E7221 a 478 lábú központi egységeket támogatja, míg az adatlap LGA775-öt említ.

A Copper River kódnéven fejlesztett család várható kereskedelmi ára 52 amerikai dollár lesz.

Megdőlt a 6 GHz-es álomrekord

Két finn fiatalembernek sikerült az, amit mindezidáig elérhetetlennek hittünk: sikeresen átlépték a 6000 MHz-es korlátot legújabb tuning próbálkozásuk alkalmával! A hajmeresztő vállalkozást az Akiba PC-Tuning csapata vitte véghez. Az eredmény eléréséhez az Intel Pentium 4 processzor 3.6 GHz-es sorozatának válogatott példánya szükségeltetett, és némi folyékony nitrogén. Hűtési nehézségek nem adódtak, mivel a központi egység hűvösen tartásáért a nitrogén felelt, míg az Asus P5P800 alaplap északi hídján vízhűtéssel kombinált peltier elem látta el – ahogy láthatjuk, kiválóan – a feladatát. Az LGA775 tokozású Pentium 4 560-as CPU-nak 1.681V-os feszültség kellett a határ átlépéséhez, míg a Kingston KHX3200-as memóriák tápellátásába egy OCZ DDR Booster segített be.

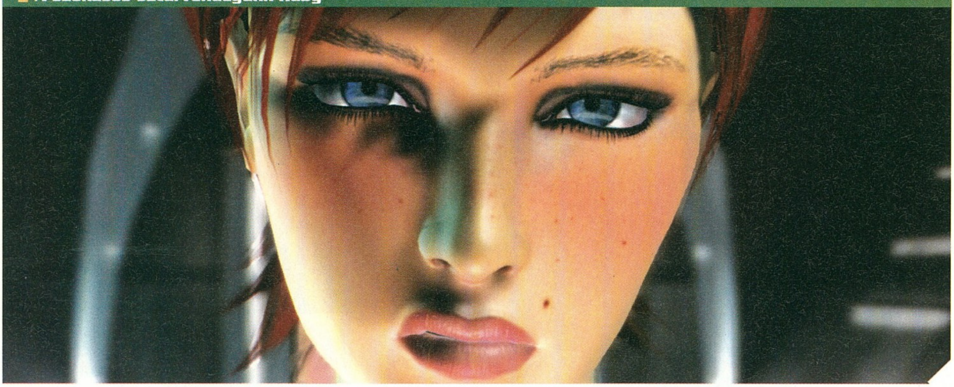
A tápegységnél szintén OCZ termékre esett a választás, a gépet egy 520 W-os darab látta el árammal. Habár az ilyen próbálkozásoknál nem számít a grafikai teljesítmény, azért megemlítjük, hogy a videokártya szerepét egy nVidia GeForce 2 Pro töltötte be. Természetesen ilyen sebességen nem fut már le stabilan egyik népszerű tesztprogram sem, de a kísérlet arra tökéletes volt, hogy megmutassa, mi rejlik a Pentium 4 magban. A SuperPi-kalkulációk „csak" kicsivel több, mint 5 GHz-es órajelen voltak hajlandóak hiba nélkül véget érni. De kérdem én: mire nem lehet elég 5 GHz egy otthoni felhasználó számára...?

Tárnok Zoltán

Radeon X700 vs. GeForce 6600

Középkategóriás VGA chipek tesztje

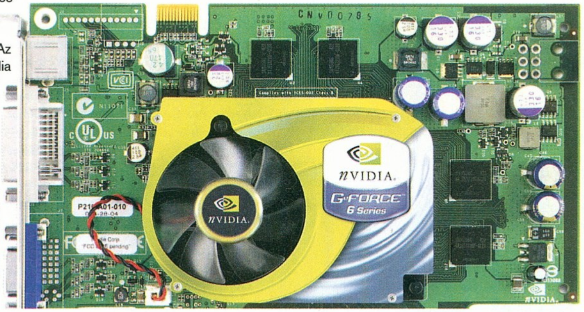
A szokásos sztárvendégünk Ruby



Tavasszal, az újgenerációs videochipek megjelenésekor már sejteni lehetett, hogy az akkor megismert technológia hamarosan a középkategóriába is beszivárog. A kérdés csak az volt, mikor és hogy miféle butítást eszközölnek a gyártók. A kártyák megérkeztek, lássuk, az ATI megőrzi-e a trónját a középkategóriában, vagy át kell adnia ellenfelének...

A legújabb, második generációs DirectX 9-es gyorsítók április végén, illetve május elején jelentek meg – papíron. Az azt követő hónapokban az nVidia és az ATI a tömeggyártás felfuttatásán és a nép bizalmának megnyerésén ügyködött, ám emellett fontos munka folyt a háttérben – a középkategóriás chipek kifejlesztése. A sort ezúttal is, akárcsak tavasszal, az nVidia nyitotta, és bemutatta nV43-as chipjét, melyre a 6600-as szériába tartozó kártyák épülnek. A válaszra sem kellett sokat várni, az ATI X700-as jelöléssel az R410-es chipet küldi harcba, a győzelemben reménykedve. Előző számunkban már bemutattuk, mire képes a 6600 GT változata és az X700-asok elméleti tudásáról is hírt adtunk. Ezúttal összeeresztettük a középmezőny öt új tagját két erősebb kártyával, és az előző generációból is meghívtunk vendégeket a versenybe.

Noha igazi újdonsággal egyik chip esetében sem találkozhatunk – hiszen ezeket már a felsőkategóriás termékekben megismerhettük – a chipek közti küzdelem legalább annyira (ha nem jobban) kiélezett. A felsőkategóriás VGA kártyák szépek, gyorsak és jók, ám kevesen engedhetik meg maguknak ezt a luxust. Az olcsóbb, némileg gyengébb videokártyák piaca több vásárlót vonz. A termékeket nagyon jól kell pozicionálni, és az összes költségkímélő technológiát bevetni a siker érdekében, mindezt a versenyképes sebesség megtartása mellett. Erre mindkét gyártó tudatosan készült már az eredeti chipek (nV40 és R420) kifejlesztésekor is, így egyik gyártónak sem volt nehéz dolga, mindössze a meglévő architektúrát kellett óvatosan megcsonkítani, valamint a gyártástechnológiát némileg fejleszteni.



hi **Az nVidia 6600GT-je a középkategória meghatározó darabja, köszönhetően a jó ár/teljesítmény arányának.**

Az új generáció legfontosabb tulajdonsága, hogy először kínál a középső árkategóriában 8 pixel futószalagot, valamint natív (integrált) PCI Express x16 (PCI Express Graphics – PEG) csatlakozást.

GeForce 6600
Az új Ti-széria?

6600 GT tesztünkben már bemutattuk, mire képes az új kártya. Már akkor is látni lehetett, hogy az nVidia a 6800 GT sikerét szeretné megismételni, hiszen rendkívül erős, jó árú kártyát készített. A GT 199 dolláros ajánlott ára (ami itthon nagyjából nettó 50 ezer forintra várható) sokak számára túl magas lehet, így elkészült a szimpla 6600-as változat is. Az architektúra nem változott, maradt a 8 futószalag, a 3 vertex shader és a 128 bites memóriabusz, az órajelek azonban drasztikusan csökkentek 300 MHz mag-, és effektív 500 MHz memóriasebességre. Ez mindenképpen komoly érvágás, és nem tűnik versenyképesnek az ATI hasonló árú X700-ával szemben. Sajnos a 6600 Ultráról még nem sokat tudni, tesztünk készítésének pillanatáig az nVidia nem dobott piacra ilyen VGA kártyát.

Radeon X700
Ruby ereje

Az ATI nem késlekedett a válasszal, X700-as szériája minden téren felveszi a versenyt vetélytársával. Az ugyancsak 0,11 mikronos gyártástechnológiával gyártott RV410 chipben 6 vertex shader (az nV43-ban mindössze 3 található) és 8 pixel shader dolgozik. Az R423-hoz hasonlóan natív PCI Express x16 buszon kommunikálnak a rendszerrel és minden új technológiát támogatnak (3Dc, geometry instancing stb.). A memóriabusz 128

Gyártó Típus	nVidia GeForce 6600	nVidia GeForce GT 6600	Ati Radeon X700	Ati Radeon X700 Pro	Ati Radeon X700 XT	nVidia GeForceFX 5900 XT	Ati Radeon 9800 Pro	nVidia GeForce 6800
Műszaki adatok								
Grafikus chip neve	nV43	nV43	RV410	RV410	RV410	nV35	R350	nV40
GPU / memória órajele (effektív) [MHz]	300/500	501,4/1002,4	400,85/702	425,25/864	473/1054	300,9/702	378/675	324/702
Fedélzeti memória mennyisége	128 MB	128 MB	128 MB	256 MB	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB
Memóriabusz sávszélessége	128 bit	128 bit	128 bit	128 bit	128 bit	256 bit	256 bit	256 bit
Shader Modell verzió	SM3.0	SM3.0	SM2.0b	SM2.0b	SM2.0b	SM2.0a	SM2.0	SM3.0
Pixel/vertex árnyalók száma	8/3	8/3	8/6	8/6	8/6	8/3	8/4	12/5
Mérési eredmények								
3DMark05 build 1.1.0 - default futás [pont]	1486	2699	1826	2878	2997	878	2301	2650
Far Cry - 1024x768, VHQ	32,46	43,03	37,61	51,77	50,45	34,87	51,27	44,8
Far Cry - 1280x1024, VHQ, 4xAA, 8xAF	10,8	20,48	13,83	29,18	28,01	11,45	22,92	16,81
UT2004 - 1280x1024, HQ, 4xAA, 8xAF	43,85	79,57	44,04	81,3	85,84	41,57	71,09	77,83
DOOM3 - 1024x768, HQ	47,6	67,8	25,2	43,2	48,8	36,1	47,3	69,2
DOOM3 - 1280x1024, HQ, 4xAA, 8xAF	13,8	27,5	9	15,4	17,8	15,3	18,2	39,4

Az ATI titkos fegyvere

bites, amire GDDR3 típusú chipek kapcsolhatók. A konkurenciához hasonlóan három modell lát napvilágot, a szimpla X700 (alacsonyabb órajeleken, 150 dollárért), egy magasabban órajelezett X700 Pro 256 MB memóriával, valamint a csúcson az X700 XT, egészen magas órajeleken, ám csupán 128 MB memóriával. A két utóbbi kártya ára egyaránt 200 dollár körül várható. A Sapphire már bejelentette 256 MB-os X700 XT-t, hiszen a 256 MB az új játékok esetében már elengedhetetlen.

Alacsony árak

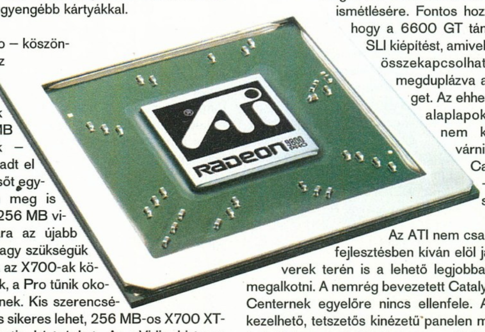
Mindkét cég hasonló elgondolás szerint alakította ki középkategóriás chipjeit. Egyértelműen költségcsökkentő hatású a pixel futószalagok számának csökkentése, hiszen ezzel a tranzisztorszám is jelentősen csökken. Ide tartozik a 0,11 mikronos csíkszélesség bevezetése is, valamint a 128 bites memóriabusz. Utóbbi esetében a megfelelő sebesség eléréséhez okosabb a keskenyebb szélességet párosítani gyorsabb memóriachipekkel, mintsem széles buszon lassabb memóriát kapcsolni a maghoz. Ennek oka, hogy míg a memóriachipek ára folyamatosan csökken, addig a rengeteg vezetéket és bonyolult tervezést igénylő széles busz megvalósítása viszonylagosan tartja magas árát.

Így teszteltünk

Tesztünkben a már megismert tesztprogramokat alkalmaztuk. Driverekből a gyártó által ajánlott verziókat – nVidia esetében a ForceWare 66.51-et, ATI-nál a 8.07+hotfixet – telepítettük, ATI esetében a Catalyst Control Centerrel együtt. A PCI Express VGA kártyákhoz Gigabyte i925x-es alaplapot, 3 GHz-es Prescott magos processzort és 1 GB KingMax DDR2-es memóriát használtunk. Az AGP-s rendszer Albatron i865PE alaplapból, 3 GHz-es Prescott P4-ből és 1 GB KingMax memóriából állt össze. A tesztmonitor Samsung SyncMaster 1100DF volt.

Új erő

A legolcsóbb középkategóriás kártyák versenyében az X700-as győzedelmeskedett, de a 6600 csupán hajszálnyival maradt le tőle. A Doom 3 tesztekben minden esetben az nVidia nyert a jobb optimalizáltságnak köszönhetően. Az ATI kártyákon a Catalyst A.I. segíthet, akár 10 vagy több fps-sel is megdobva az értéket, a képminőség megőrzése mellett (egyes textúraszámításokkal megoldott világításokat matematikai shader programra cserél). Az előző generáció egyik sikerkártyája, az FX5900 XT nem bírta a versenyt 3DMark05 alatt, a komplex shaderek használata miatt, ám játékok alatt tartotta a tempót a leggyengébb kártyákkal.



Az X700 Pro – köszönhetően az alig alacsonyabb órajeleknek és a 256 MB memóriának – alig-alig maradt el XT társától, sőt egy-két esetben meg is verte azt. A 256 MB videomemóriára az újabb játékoknak nagy szükségük van, ezért ha az X700-ak közül választunk, a Pro tűnik okosabb döntésnek. Kis szerencsével a tuning is sikeres lehet, 256 MB-os X700 XT-vé varázsolhatja kártyánkat. Az nVidia biztosra akart menni 6600 GT kártyájával, így agresszív órajelezéssel elérte, hogy erősen megszorongassa az ATI mindkét megoldását, és a jelenleg sikerkártyaként ismert 9800 Prót is maga mögé utasítsa. Olyannyira jól sikerült a 6600 GT, hogy a 6800-asnak is minden tudását össze kell szednie, hogy lépést tartson vele.

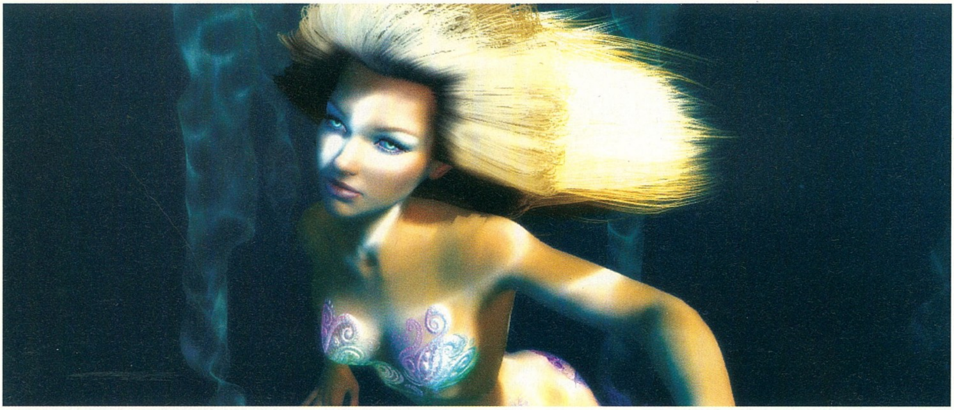
Jövőkép

A mérések alapján látható, hogy mindkét cég kitett magáért, komolyan veszik a középkategóriát. Az új kártyák megérdemlik a dicséretet, sebességük megfelelő, az előző generáció felsőkategóriás teljesítményét hozzák megfizethető szintre, továbbá új szolgáltatásokat és fejlettebb tudást kínálnak. Az nVidia referencia hűtése ezúttal jobbnak bizonyult az ATI-énál, ám ezen a kártyagyártók egyedi megoldásai még tovább javíthatnak. Ugyan az ATI driverei még kiforratlanok, a kereskedelmi forgalomba kerüléskor remélhetőleg már elérhető lesz a stabil változat. Az ATI Catalyst A.I. és a Catalyst Control Center jól vizsgázott tesztünkben, és ezekkel az nVidia jelenlegi megoldása nem tud versenyre kelni. Az nVidia termékpozicionálása némileg átgondoltabbnak tűnik. Már a GeForce 6600 GT is könnyedén felveszi a versenyt az X700-as szériával, így sejthető, hogy a magasabb órajelű Ultra változatnak a konkurencia nem jelentene gondot. Amennyiben nagy mennyiségben és elfogadható áron kerül a boltokba a 6600GT, minden esélye meglesz a Ti-sorozat sikerének megismétlésére. Fontos hozzátennünk, hogy a 6600 GT támogatja az SLI kiépítést, amivel két kártya összekapcsolható, közel megduplázva a sebességet. Az ehhez passzoló alaplapokra már nem kell sokat várni.

Catalyst A.I. – az okos szoftver

Az ATI nem csak hardverfejlesztésben kíván elöl járni, szoftverek terén is a lehető legjobbat szeretné megalkotni. A nemrég bevezetett Catalyst Control Centernek egyelőre nincs ellenfele. A könnyen kezelhető, tetszetős kinézetű panelen minden változtatást azonnal láthatunk egy valósidejű animáción, így láthatjuk, mit is számít igazából a képjavító eljárások alkalmazása (anizotrop szűrés, élsimítás).

Az X700-as szériával együtt megjelent legnagyobb újdonság ezen a téren a Catalyst A.I. (Artificial Intelligence, azaz mesterséges intelligencia). Ezt aktiválva a driver a központi CPU segítségé-



Ehhez nem sok mindent tudunk hozzáfűzni

vel, használat előtt, valós időben minden textúrát kielemez, és ennek megfelelően használja a képjavító eljárásokat. Emellett számos játékprogram esetén a készítő által írt pixel shader programot kicseréli az ATI által használt, hatékonyabb változatra. Az ATI külön felhívja mindenki figyelmét arra, hogy ezeket csupán játékok esetén teszi, semmiféle szintetikus mérőprogramot nem optimalizál! Ha nem szeretnénk élvezni a Catalyst A.I. áldásos hatását, ki is kapcsolhatjuk, ám ki ne szeretné, ha kedvenc játéka szebben és gyorsabban futna anélkül, hogy új kártyát kéne vennie…

A Catalyst A.I.-t két fokozatban használhatjuk. Standard beállítások mellett teszi a dolgát, mindamellett figyel arra is, nehogy túlságosan leterhelje a CPU-t. Az agresszívabb, magas beállítást nagyobb teljesítményű processzor esetén érdemes alkalmazni, ekkor sokkal alaposabb munkát végez a Catalyst A.I. Ehhez kapcsolódó Doom 3 tesztünk jól mutatja, hogy az új játékok esetén jelentős gyorsulás realizálható a Catalyst A.I. alkalmazásával, miközben a kép minőségéből semmit sem veszítünk. A Doom 3-at 1024*768-as felbontásban, HQ módban, kikapcsolt Catalyst A.I.-val futtatva elért 43,2 fps standard A.I esetén 51, fejlett A.I esetén 51,8 fps-re emelkedett!

Egy osztállyal feljebb

Halk és hűvös

Az alcím ezúttal az nVidia kártyákra igaz, az ATI referencia hűtése ezúttal nem nyerte el tetszésünket. Míg a 6600 GT-n nagyobb méretű, halk ventilátor dolgozik,

az X700-as kártyákat kisméretű, hangosabb propeller próbálja hidegen tartani. Természetesen egyik kártya sem ért el kritikus hőmérsékletet, de az ATI kártyái határozottan forróbbak voltak. Mivel a PCIe busz nagyobb teljesítmény leadására is képes, egyik új kártyának sem volt szüksége kiegészítő tápcsatlakozóra.

Összegzés

A középkategóriás kártyák hazánkban is jelentős eladási eredményeknek örvendenek. A felsőkategóriás megoldások versengését legtöbben sajnos csak messziről szemlélhetik – a 100 ezer forint feletti ár az itthoni fizetésekhez mérve túlságosan magas. Talán éppen ezért olyan élénk a kereslet a jobb, középkategóriás kártyák iránt. Az X700 kontra 6600 összecsapásban a két rivális fej-fej mellett teljesít, ami jó hír, hiszen így erősebb árversenyre számíthatunk. Az nVidia hardvere némileg fejlettebb (Shader Model 3.0, jobb referencia hűtés stb.), ám az ATI Control Centerére egyelőre nincsen válasza. Az új generáció kártyáiról elmondható, hogy kiváló vételek, aki megfizethető áron szeretne jó VGA vezérlőhöz jutni, e két megoldás közül válasszon.

Sok felhasználó idegenkedett az Intel által drasztikus módon bevezetett PCI Express (és DDR2) rendszerektől, ám hamarosan AMD platformon is megjelenik a PCIe csatlakozás, onnantól pedig nyitva áll a kapu az új szabvány előtt. Egyelőre az AGP 8x-es csatolású VGA kártyák közt is találhatunk versenyképes megoldásokat, ám ez az ág leszállóban van, és nem menekülünk meg a váltástól.

Martinm

hi

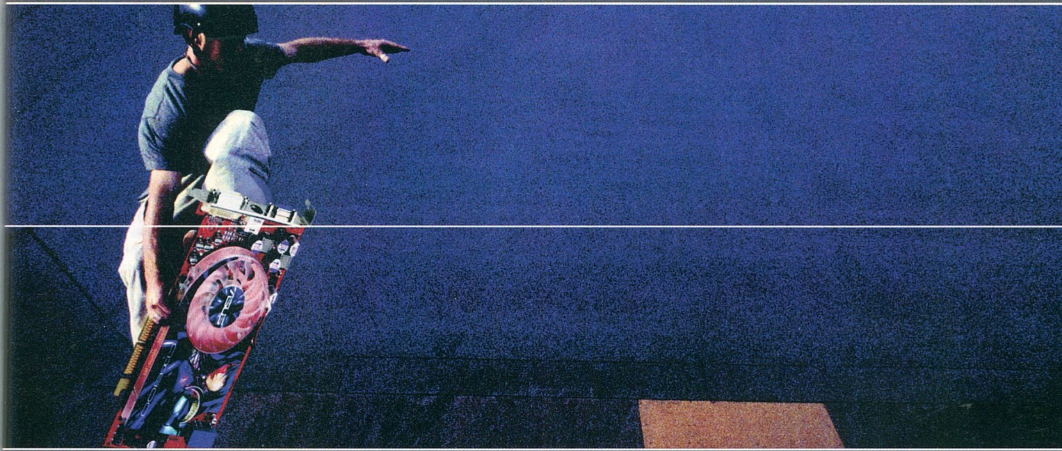
A Radeon X700-az ATI ezzel kíván tarolni a meglehetősen erős mezőnyben. Úgy tűnik sikerül is neki.

Köszönet

Az alábbi cégek segítették tesztünket teszttermékek biztosításával:
CHS, CO-RUN, Flash-Point, Pulsar
Ramiris, Samsung

Belváros
VII. Bp., Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58
e-mail: aqua@aqua.hu
H-P: 9-20, Szo: 10-14
Asia Center
XV. Szentmihályi út 167.
Tel/Fax: 688-90-24
e-mail: asia@aqua.hu
H-Szo: 9-19, Vas:10-18
AQUA computer
Bruttó árak!
Az árak csak a hirdetés felmutatása esetén érvényesek
LG 1730S TFT 91.000 Ft
17" LCD, 1280x1024
3 év garancia
KTC-7002E 25.900 Ft
17" képcső, 1280x1024
3 év helyszíni garancia
www.aqua.hu

www.asus.com



Az ASUS-al minden lehetséges

ATI vagy nVidia GPU-ra épülő ASUS grafikus kártyák exkluzív szolgáltatásokkal: az ASUS a legjobb választás!

POWERED BY ATI GRAPHICS

nVIDIA. GeFORCE FX

A ma elérhető legfejlettebb VGA megoldások az ASUS-tól. Választásod szerint ATI vagy nVidia chipset az ASUS kiváló minőségével párosulva, hogy a lehető legjobbat kaphasd. A rendszeredet az általad választott GPU-val szerelt grafikus kártyával bővítheted! Csak az ASUS-tól.

ASUS AX800 PRO
POWERED BY ATI GRAPHICS

RADEON X800 PRO
256MB DDR 3
475MHz Engine Clock
900MHz Memory Clock
400MHz RAMDAC
256 bitDVI+TV OUT
ASUS Gameface
ASUS Smart Cooling
ASUS Smart Doctor
ASUS Videosecurity

ASUS A9600XT TVD
POWERED BY ATI GRAPHICS

RADEON 9600XT
128MB DDR
500MHz Engine Clock
600MHz Memory Clock
400MHz RAMDAC
128 bit
VIDEOIN+TV OUT
ASUS GameFace
ASUS Smart Cooling
ASUS Smart Doctor
ASUS Videosecurity
ASUS Digital VCR

ASUS A9200SE
POWERED BY ATI GRAPHICS

RADEON 9200SE
128MB DDR
200 MHz Engine Clock
333MHz Memory Clock
400MHz RAMDAC
64 bit
TV Out
ASUS Game Face
ASUS Videosecurity

ASUS V9999 ULTRA
nVIDIA. GeFORCE FX

NVIDIA FX6600 ULTRA
256MB DDR 3
400MHz Engine Clock
1100MHz Memory Clock
400MHz RAMDAC
256 bit
DVI+TV OUT
ASUS Videosecurity
ASUS Smart Cooling
ASUS Smart Doctor
ASUS Gameface

ASUS V9570 TD
nVIDIA. GeFORCE FX

NVIDIA FX5700
256MB DDR
425MHz Engine Clock
500MHz Memory Clock
400MHz RAMDAC
128 bit
DVI+Dual VGA+TV Out
ASUS GameFace
ASUS Videosecurity
ASUS Digital VCR

ASUS V9400 MAGIC
nVIDIA. GeFORCE FX

MX4000
128MB DDR
250MHz Engine Clock
333MHz Memory Clock
350MHz RAMDAC
64 bit
TV Out
ASUS Videosecurity
ASUS Game Face

ASPECT COMPUTER Kft. Tel: 1 3405080

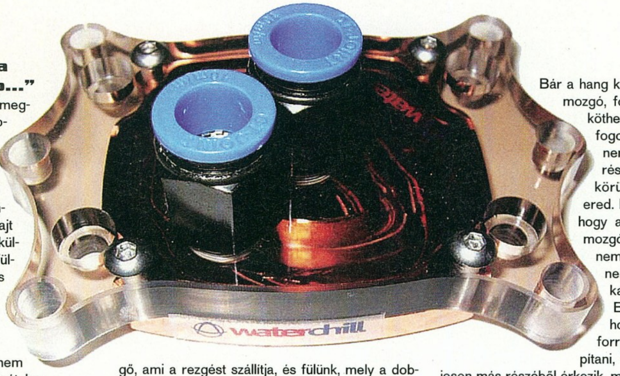
CHS HUNGARY KFT. Tel: 1 4513500

Mycom Co. Ltd. Tel: 1 2045464

Ramiris Tel: 1 8883200

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Csend legyen!
Hogyan halkíthatod le a PC-det



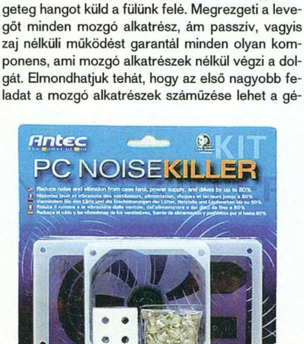
„....kezdetben vala a csendes számítógép..."
Joe lassan a pulthoz lépett, és megnyomta a jelzőlámpa piros kapcsolóját. Az üvegfal mögött a fény egy szőke hölgy előtt villant fel, aki fáradtan felnézett, sápadt arcán bágyadt mosoly suhant át. Lassan hátratolta székét, és elindult a zsilip felé, mely a sivító zajt zárta ki az ügyféltérből. Ahogy a külső ajtó kinyílt, leemelte fejéről a fülvédőt, Joe pedig a zsilipen át is hallani vélte a szobában dolgozó számítógépek által keltett őrült zajt...

Ez vár ránk a jövőben? Reméljük nem – ám amíg erre fény derül, nézzük át, hogyan csendesíthetjük le gépeinket napjainkban!

Ha visszatekintünk tízegynehány évet, láthatjuk, hogy az akkori gépek szinte zaj nélkül üzemeltek. Ez persze nem a fejlett technológiának, sokkal inkább a relatíve lassan működő alkatrészeknek volt köszönhető. Az idő múlásával a processzorok gyorsultak, a háttértárak kapacitása pedig szinte elképzelhetetlen módon emelkedett. A gyorsuló adatfeldolgozáshoz igazodni kellett a merevlemezekkel is, így aztán nem volt elegendő az adathordozó tányérok számát növelni, emelni kellett azok fordulatszámát is. E hatások eredményeképpen mára gépeink egyáltalán nem nevezhetők csendesnek. Egy modern gépben minimum három, de sok esetben ennél is több ventilátor keringeti a levegőt. Optikai olvasóból is találunk minimum egyet, sok esetben kettőt, emellett pedig ott ücsörög egy legalább 80 GB-os merevlemez, melyben a tányérok rossz esetben 5400, jobb esetben 7200-at fordulnak percenként.

A zaj természete
A zaj modern, elvárosiasodott életünk szerves része. Annyira hozzászoktunk már, hogy észre sem vesszük. Az utcán teherautók dübörögnek, villamosok csilingelnek. Fejünk fölött néha elszáll egy repülőgép, asztalunk alatt pedig ott zakatol a számítógép. Már fel sem tűnik a zaj, pedig hatására ingerültebbek, türelmetlenebbek leszünk. A zaj káros természeténél fogva rossz hatással van szervezetünkre, és családi életünkre egyaránt. Küzdjünk tehát ellene, ahogy tudunk! Elköltözni sokunknak nehéz feladat, így a küzdelmet elsősorban lakásunkon belül vívhatjuk meg.

A zajok keltkezése a számítógépünkben
Ahhoz, hogy megértsük a zaj elleni védelem fő stratégiáját, tudnunk kell, hogyan keletkezik. A zaj alapvetően rendezetlen, fülünknek kellemetlen hangok sokasága, pontosan ugyanazok a feltételek kellenek a megszületéséhez, mint a kellemes zenéhez. Szükséges egy hangkeltő eszköz, a levegő, ami a rezgést szállítja, és fülünk, mely a dobhártya segítségével felfogja azt.
Gépünkben rengeteg rezgés keletkezik, így rengeteg hangot küld a fülünk felé. Megrezgeti a levegőt minden mozgó alkatrész, ám passzív, vagyis zaj nélküli működést garantál minden olyan komponens, ami mozgó alkatrészek nélkül végzi a dolgát. Elmondhatjuk tehát, hogy az első nagyobb feladat a mozgó alkatrészek száműzése lehet a gé-



Zajelnyelő

pünkből. Ez persze nem egyszerű, sőt lehetetlen feladat – nézzük, mit tehetünk még!

A hőcsövek csendesek

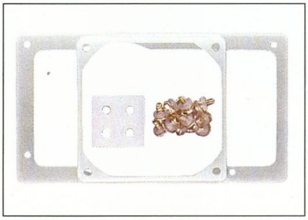
Bár a hang keletkezése mindig a mozgó, forgó alkatrészekhez köthető, a fülünk által felfogott hang sok esetben nem magából az alkatrészből, hanem az őt körülvevő lemezekből ered. Ennek magyarázata, hogy a rezgést, melyet a mozgó alkatrész idéz elő, nem csak a levegő, hanem gépünk fém alkatrészei is vezetik. Emiatt fordulhat elő, hogy a kellemetlen zaj forrását nehéz megállapítani, hiszen az a gép teljesen más részéből érkezik, mint ahol kialakult. Eljutottunk a második fontos feladatig: a rezgések, vagyis a zaj terjedésének megakadályozásáig. Aki a cikk olvasása után nekilát, és megpróbálja az itt leírtakat hasznosítva lecsendesíteni gépét, meglátja, hogy ezt a két fontos pontot figyelembe véve meglepően halk szerkezet lesz a jutalma!

Induljunk el tehát csendesítő túránkra, és irtsuk ki a zajt mindörökre!

Aktív és passzív alkatrészek
Mint feljebb írtuk, a zaj keletkezésének oka legtöbbször a mozgásból keletkező rezgés. Ez több ok miatt is kialakulhat. Keletkezhet egyszerűen a gyors mozgás közben fellépő súrlódástól, vagy a rosszul megtervezett alkatrészek forgásakor fellépő rezonanciától. Milyen alkatrészek mozognak gépünkben? Első, és a küzdelem szempontjából legkönnyebben orvosolható probléma a ventilátorok által keltett zaj. A gyors fordulatú lapátok zajmentes működéséhez két dolog elengedhetetlen: az egyik a motor jó csapágyazása, a másik a lapátok kiegyensúlyozása, formája és a műanyag öntésének minősége. A rossz anyagokból, rossz gyártástechnológiával készülő műanyag lapátok rengeteg öntési hibát, sorját tartalmaznak, melyektől a forgás egyenetlenné válik. Hasonló jelenség ez, mint az autók kerekeinél, ahol a rosszul kiegyensúlyozott kerék által keltett rezgés kirázza kezünkből a kormányt. Utóbbi esetben egyszerű a megoldás, hiszen a gumisnál kis ólomdarabokkal kisúlyozzák a kereket, ezáltal megszűnik a rezgés. Ez a módszer ventilátornál sajnos kivitelezhetetlen. Sokkal jobban járunk, ha nem spórolunk, hanem eleve márkás légkergetőt vásárolunk, ahol a lapátok egyenletesen, kevés zajjal szállítják a levegőt. A ventilátor lapátjai azonban nem csak rezonanciát okozhatnak. A rosszul megtervezett lapátprofil a szükségesnél jóval nagyobb szélzajt gerjeszt. Ezáltal szerencsés esetben több levegő jut a bordákra, vagyis javul a hűtés hatásfoka, rossz esetben viszont még ez a pozitívum sem marad meg, egyszerűen csak hangosabban üzemel a hűtés.

A ventilátorok problémájára több megoldás is létezik. A legegyszerűbb – mint feljebb már írtuk – a jó minőségű ventilátorok beszerzése. A második a ventilátorok kerete alá illeszthető gumikeret, mely a rezgés továbbterjedését akadályozza meg a gépen belül. A házhűtőknél használhatunk ezen túl gumibakokat a ventilátor felrögzítéséhez, ezáltal megszűnik a stabil kapcsolat a ventilátorkeret és a ház között, így ebben az esetben sem adódik át a rezonancia a ház felé.

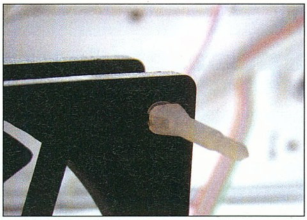
A negyedik, költségesebb, ám leghalkabb módszer a valóban passzív hűtések alkalmazása. Ebben az esetben lecseréljük a hagyományos léghűtést és alkatrészeinket vízzel vagy hőcsöves (heatpipe) megoldással hűtjük. Sajnos a kizárólag hőcsöves hűtéssel üzemelő számítógépház meglehetősen drága, így annak, aki valóban csendes gépet akar, marad a vízzel hűtött számítógép, amely néhány tízezer forintból már kivitelezhető.



Rezgéscsillapító

A vízhűtésnél egyetlen ventilátor marad csak gépünkben, mégpedig a tápegységben. Ha nincs pénzünk passzív, vagyis ventilátor nélküli tápegységet vásárolni, használjuk fel a fent leírtakat. Számítógépes szakszervizben potom pénzért kicseréltethetjük az esetleg hangoskodó ventilátort, így viszonylag olcsón megúszhatjuk a csendesítést. Fontos, hogy a tápegység megbontása – még ha szakszervizben is történik – a garancia elvesztését vonja maga után!

Amennyiben mindenképpen ventilátorok használata mellett maradunk, használjuk a gumikereteket, valamint 500-600 Ft darabáron vásároljunk olyan potenciométereket (fordulatszám-szabályzó) melyeket a ventilátorok elé bekötve csökkenthetjük azok fordulatszámát. Ebben az esetben oda kell figyelni, mert a fordulatszám csökkentése a hőmérséklet emelkedését vonja maga után. A megfelelő fordulatszám beállításához figyelnünk kell gépünk alkatrészeinek hőmérsékletét, és meg kell találni azt az optimális fordulatot, ahol még megfelelő a hűtés. Processzorhűtő esetén ezt a fordulatszámot a gép terhelése közben keressük, futtassunk



Rezonancia katasztrófa ellen

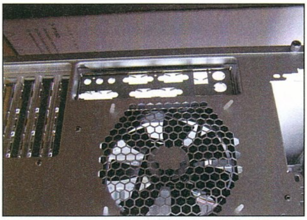
például folyamatosan 3DMark03-at, mégpedig kis felbontásban, így elsősorban a procit terheljük, nem a videokártyát.

Következzenek most azok az alkatrészek, melyeknek csendesítése majdnem lehetetlen. Mik ezek? Például a merevlemezek, a CD- és DVD-olvasók, és -írók. Ezeket az alkatrészeket sajnos nem tudjuk csendesíteni, így az egyetlen, amit tehetünk, az az általuk keltett rezgés továbbterjedésének megakadályozása. Aki látott már belülről számítógépet, tudja, hogy ezek az alkatrészek szorosan bele vannak csavarozva hordozókeretükbe. Ezáltal a rezgés akadálytalanul jut el gépünk külső burkolatáig, így az egész gép zajforrásként viselkedik.
A rezgésnek ebben az esetben kis gumibakokkal szabhatunk gátat. Drágább házakban már alapból megtaláljuk ezeket a hasznos kis alkatrészeket. Ezek a bakok tulajdonképpen apró gumigyűrűk, melyeket a hordozókeret és a merevlemez (CD-ROM, DVD-ROM) közé illesztünk, és ezeken keresztül hajtjuk be a tartócsavarokat. Amikor meghúzzuk a csavart, a gyűrű szétnyomódik, és ráfeszül a tartócsavarra. Ezáltal nem csak a tartó keret és az eszköz között lesz rugalmas a kapcsolat, hanem a csavar is gumiágyba kerül, miáltal megszűnik a rezgés továbbterjedése.

Ez a módszer olyan házaknál használható leginkább, ahol a merevlemez tartókeretének van alja, ahova egy eszközt alulról is felcsavarozhatunk. Abban az esetben, ha házunk nem ilyen, használhatunk különböző távtartókat, melyekkel a 3,5"-os alkatrészt beszerelhetjük az 5,25"-os meghajtóhelyre. Ezeket a távtartókat néhány száz forintért megvásárolhatjuk.

További egyszerű módszerek

A fenti módszerek mindegyike gépünk belső alkatrészeit csendesítette, ám nem kell itt megállnunk, ugyanis meglehetősen jó eredménnyel kecsegtet gépünk burkolatának hangszigetelése is. Ebben az esetben nem teszünk mást, mint megpróbáljuk bent tartani a zajt a gépben. Erre talán a legolcsóbb módszer a parafa használata. Parafát sokféle vastagságban, különféle táblaméretekben vá-



Méretes ház-szellőztető

sárolhatunk. Szabása egyszerű, nem kell hozzá más, mint egy olló. Felragasztásához olyan ragasztót használjunk, ami nem oldja a műanyagokat és száradás után rugalmas marad. Parafalapokkal béleljük ki a számítógépház belsejét teljesen. Ragasszunk belőle az oldallapokra, az alsó és felső lemezekre is. Vigyázzunk, hogy a gép szellőzése ne sérüljön, hagyjuk ki a ventilátorok, kifújó és beszívó nyílásait, valamit az összes olyan helyet, amit a levegő be- és kiáramoltatására alakítottak ki.

Utolsó tippünk a csendesítésre a számítógépház lábainak cseréje. Sokan nem is gondolnák, de rengeteg rezonancia jut át gépünkből a padló felé! Jobb a helyzet, ha gépünk alatt padlószőnyeg vagy linóleum van, ám még ebben az esetben sem haszontalan a lábak cseréje. Gyárilag a legtöbb házat kemény műanyag tappancsokkal szerelik. Nekünk nincs más dolgunk, mint ezeket rugalmas gumilábra cserélni. Öntapadós, félgömb alakú lábakat a legtöbb asztalosüzletben kaphatunk. Kemény padló, illetve parketta esetén jó szolgálatot tehet az öntapadós filckorong is, melyet az eredeti műanyag lábra ragasztunk.

Csendesítés néhány forintból

A fenti módszerek összessége bizonyítottan jó eredményre vezet. Legtöbbjükhöz nincs szükség különösebb szakértelemre, ráadásul a ráfordítandó összeg is elenyésző. Kívülről befelé haladva tehát mindenképpen javasoljuk a lábak cseréjét, a ház hangszigetelését parafával, a meghajtók felcsavarozását gumigyűrűkön keresztül (ezek lehetnek kisméretű gumitömítések vízszerelő boltból), és gumikeretek szerelését házhűtőink alá. Ezek a módszerek valóban fillérekből (na jó: forintokból) megvalósíthatók, ezért javasolt elvégzésük, ha túl hangosnak találjuk gépünket.

Mint látható, meglepően egyszerű módszerekkel vehetjük fel a harcot a zaj ellen, ha számítógépünkről van szó. Nem kell hozzá sem sok pénz, sem sok idő – csak türelem és minimális kézügyesség.

Tárnok Zoltán

A nagyobb ventillátor halkabb

A meghajtókat is csillapítani kell

Segítség a hálón

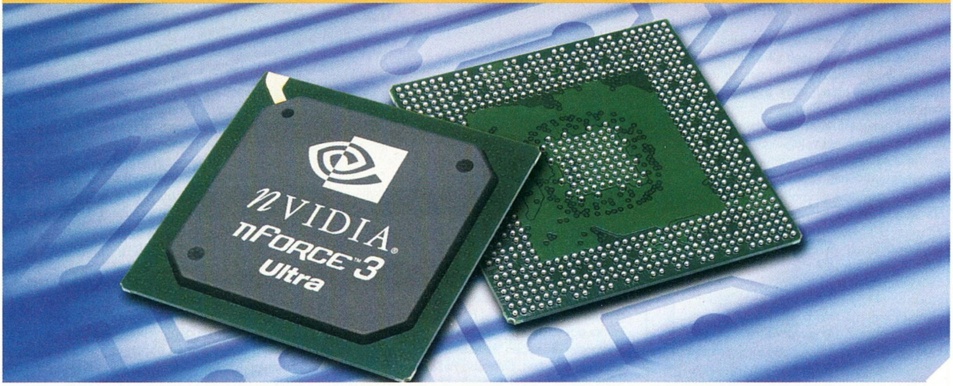
Internettel rendelkező olvasóink figyelmébe két oldalt ajánlunk.
Az első az Antec termékek hazai forgalmazójának oldala, ahol sok hasznos kiegészítőre bukkanhatunk (http://www.senerit.hu), a másodikon pedig egy cikk található, melyben Antec házak bemutatóját olvashatjuk (http://www.hardwareoc.hu). E házak jó része már gyárilag a csendesítés jegyében készül, így sok megoldás profi kivitelezéséről láthattok képeket.

Prohardver! rovat

Athlon 64-es chipészletek nagy meccse

Erős konkurencia, szoros befutó

Az nVidia egyik sikerszériája



Az utóbbi fél évben hadseregnyi chipkészlet és alaplap jelent meg az Athlon 64-es platformhoz, javarészt az olcsóbb, egycsatornás memóriavezérlőt tartalmazó Socket 754 foglalatba illeszkedő processzorokhoz. Korábban ezeket a CPU-kat aranyáron mérték, a legkisebb, 2800+-os verzió valahol 70 000 Ft körül volt debütálása idején – ma már ennek a feléért is hozzá lehet jutni, de töretlenül kúszik lefelé az ár még mostanában is. Chipkészletből három gyártótól ötféle van a piacon, most ezek bemutatását tűztük ki célul.

A legfontosabb, amit említeni kell az Athlon 64 lapkakészletek vizsgálatánál, hogy az Athlon 64 chipek magukban hordozzák a memóriavezérlőt, ami korábban (a P4-eknél még ma is) az északi hídban kapott helyet, és döntő volt az alaplap sebességét illetően. Az Athlon XP platformon éppen a jól eltalált memóriavezérlőnek köszönhette az nVidia nForce2 chipkészlete a két éve tartó sikersorozatát. Mégis, akkor miben térhetnek el az Athlon 64 kiszolgálói?! Mitől jobb, vagy rosszabb egy A64 chipkészlet? A kérdés jogos, a következő oldalakon igyekszünk választ adni rá.

Az öt versenyző szigorúan ABC, és nem erősorrenden: nVidia nForce3 150 és 250, SIS755, VIA K8T800 és K8T800 Pro (főbb tulajdonságaik a táblázatban olvashatók).

Az nForce3 150 volt az első elérhető A64-es chipkészlet, vagyis nem chipkészlet, hanem csak egyetlen chip. Elég volt egy is, mivel nem kell a memóriavezérlővel bajlódni, csak az adatbuszok és a kiegészítő perifériák tartoznak a vezérlő hatáskörébe. Ez a lapka éppen a kiegészítő tulajdonságok listájának rövidsége miatt került a második helyre a VIA K8T800 mögé, mely már támogatta az S-ATA merevlemezeket (még RAID-ben is!) és kettővel több (összesen nyolc) USB 2.0 porttal rendelkezett, no és a HyperTransport linkje is 200 MHz-cel gyorsabb volt (bár ez inkább reklámtulajdonság, mintsem igazi előny). A VIA valamivel ügyesebben alkotta meg a chipkészletét, ugyanis nekik még az Athlon XP platformról megmaradt a gazdagon felszerelt VT8237 déli híd, csak egy megfelelő északi párt kellett összehozni mellé. Az olcsóbb alaplapokat célba vevő SiS szintén kéttagú chipkészletet dobott a piacra.

Az északi híd memóriavezérlő hiányában itt sem túl összetett jószág, a déli tulajdonságai pedig megegyeznek a VIA-féle vetélytársával. Természetesen az nVidia kiköszörülte a csorbát, mégpedig az nForce3 250 lapkákkal. Kétféle van belőlük, a 250Gb gigabites hálózati vezérlővel és beépített hardveres tűzfallal van felszerelve, a sima 250-es mellőzi ezeket. A Socket 939 chipekhez készült változatot nForce 3 Ultrának, a Socket 940-est Ultra Prónak nevezik. A csorbakiköszörülés nagyon jól sikerült, az említett hálózati kibővítések mellé megérkezett az S-ATA támogatás két egységre beépítetten, és további kettőre külső vezérlőn keresztül. Ezek az egységek RAID-be foghatóak, akár a maximálisan csatlakoztatható két Paralell ATA tárolóval vegyesen is. USB 2.0 portból is érkezett további kettő és 200 MHz-cel növekedett a HyperLink sebessége. Az nVidia végre rendesen megoldotta az AGP és PCI buszok frekvenciájának fixálását is, ami elengedhetetlen a tuninghoz (ez a korábbi, 150-es lapkákon gyatrán működött). Persze VIA-ék sem aludtak, máris hozták a K8T800 Prót 1000 MHz-es HyperLinkkel (inkább reklám, mint gyorsulás). A chipset két tagja közötti kommunikáció gyorsításának is csak elméleti haszna van, de örvendetes, hogy már a VIA-nál is elérhető lett az AGP és PCI frekvencia fixálása.

A VIA páros

Ez a cikk elsősorban a chipkészletekről szól, de ejtsünk néhány szót, az azokat alkalmazó alaplapokról is! Látható, hogy az nForce3 150 és VIA K8T800 már mondhatni nyugdíjazott termék, ezért inkább a három, új vezérlővel felszerelt vasra koncentrálunk.

Chipset Alaplap	nForce3-150 Soltek K8AN-RL	VIA K8T800 Alb.K8X800 Pro II	SIS755 Foxc. K8S755A-FRSG	V. K8T800 Pro ABIT KV8 Pro	nForce3-250GB Asus K8N-E Deluxe
Sciencemark v2.0 memóriakésleltetés (ns)	25.91	25.73	25.92	24.49	24.43
WinRAR tömörítés (mp)	123	124	122	124	121
Játékok					
Doom 3 - X800 XT - 1024x768, HD (fps)	75.2	76.1	77.8	78.2	78.8
Doom 3 - X800 XT - 640x480, LD (fps)	96.6	97.1	98.5	99.1	99.3
Doom 3 - GeForce 6800 - 1024x768, HD (fps)	82.4	72.3	80.1	75.9	83.6
Doom 3 - GeForce 6800 - 640x480, LD (fps)	94.2	75.5	89.1	80.7	97.1
Far Cry - 1024x768, HD (fps)	61.88	64.7	65.24	64.51	64.83
Far Cry - 640x480, LD (fps)	121.74	123.55	122.68	123.25	125.92
USB sebesség					
PCMark2004 pontszám (nagyobb=jobb)	2815	N/A	2640	2843	2840
HDTach CPU terhelés (%) (kisebb=jobb)	47.4	N/A	57.8	47	43.2
IDE sebesség					
PCMark2004 pontszám (nagyobb=jobb)	3214	3253	2178	3237	3229
HDTach CPU terhelés (%) (kisebb=jobb)	25.9	24.5	29.1	29.9	25.2
Audio					
ÚT 2004 - Hang ki (fps)	124.13	124.87	124.56	124.45	126.81
ÚT 2004 - Hang be (fps)	88.98	113.87	87.56	89.14	90.5
Wolf ET - Hang ki (fps)	110.2	110.4	110.3	110.1	112.2
Wolf ET - Hang be (fps)	96.3	98.4	95.3	95.6	96.8
LAN					
NTttcp adatátvitel (Mbit/s) (nagyobb=jobb)	N/A	636.582	650.946	838.311	940.691
NTttcp processzorterhelés (%) (kisebb=jobb)	N/A	24.62	65.79	28.93	39.6

* HD=High detail, LD=Low detail

Abit KV8 Pro

Elsőként az Abit KV8 Pro alaplapját vizsgáljuk meg közelebbről, amely a VIA K8T800 Pro chipsetre épül. A KV8 Pro a nagysikerű KV8-MAX3 utódjának tekinthető, külföldön és belföldön is sokak kedvenc alaplapja a mai napig. A KV8 Pro a KV8-MAX3 lecsupaszított változata, némileg átrendezett nyákkal, kevesebb funkcióval, viszont kissé felújított BIOS-szal, és persze újabb lapkakészlettel. 27 000 Ft alatti árért kapunk két S-ATA csatlakozót, gigabites hálózati vezérlőt, soksok USB portot és egy tuningra kitalált alaplapot.

Asus K8N-E Deluxe

Az nForce3 250Gb chipsetre épülő K8N-E Deluxe igazi csemegének ígérkezik, annak ellenére is, hogy az elsőgenerációs K8V Deluxe-ot körüllengte az instabilitás szele, hiszen hibás kondenzátorokkal került forgalomba. Lássuk, a K8N-E Deluxe mit tud felmutatni elődjével szemben! Az Asus erre a lapra ráépített mindent, amit csak rá lehetett építeni: rengeteg S-ATA csatlakozó, gigabites hálózati vezérlő, Firewire kivezetések, sok USB port, nyolccsatornás hangkodek és nem szerény tuninglehetőségek teszik az alaplapot vonzóvá; ára nagyjából 34 000 Ft.

Bizonyság a beépített tűzfalról

Az AMD64-hez készült újabb chipsetek között nincs jelentős sebességkülönbség, a szolgáltatásokra viszont érdemes odafigyelni.

Foxconn K8S755A-FRSG

Harmadik, és egyben utolsó bemutatásra váró alaplapunk a Foxconn kínálatából származik. Erről a lapról nem sok mindent lehet elmondani, van rajta minden, aminek egy Athlon 64-es alaplapon lennie kell, és nagyon olcsó: 21 000 Ft.

Tesztkörnyezet

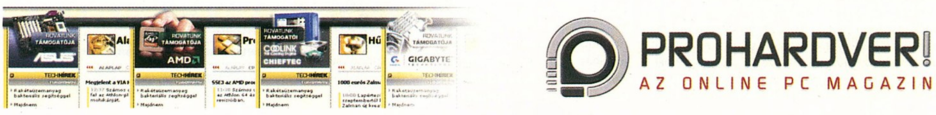
A tesztek során a már jól bevált 3400+-os Athlon 64 processzorunkat használtuk. Az operatív memória szerepét két 512 megás Corsair TwinX1024-3200C2Pro modul töltötte be (2,5-6-3-3-1T időzítéssel). Videokártya gyanánt egy Asus V9999 Gamer Edition (nVidia GeForce 6800 256 MB) illetve egy Asus AX800 XT/TVD (ATI Radeon X800 XT PE) példányt alkalmaztunk – ForceWare v61.77 illetve az ATI Catalyst 4.8 társaságában. A rendszer többi részét képezték: Asus DRW-0804P DVD meghajtó, Cooler Master RS-450-ACLY (450W) tápegység, az operációs rendszer Windows XP Professional Service Pack 1 volt, DirectX 9.0c SE-vel kiegészítve.

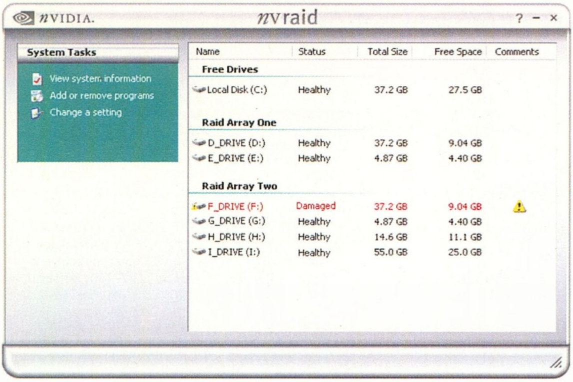
Viszonyítási alapként K8T800 oldalról az Albatron K8T800, és nForce3 150 oldalról a Soltek nForce3 150 lapokat küldtük a szorítóba.

Memóriatesztek

Az Athlon 64-es rendszerek sebessége csak minimális mértékben függ a chipsetektől. Egy-egy teszt alkalmával az az alaplap tud jobb eredményt elérni, amelyiken jobban be tudjuk lőni a memóriasebességet, a memóriakésleltetési beállításokat, hiszen már tudjuk, hogy a memóriavezérlő a processzorban foglal helyet. Ennek köszönhető, hogy ha az egyik gyártó picit megemeli az „FSB"-t, azonnal az élre tud ugrani a tesztekben, ezért feljegyeztük az alaplapok „FSB"-értékét. Míg a Soltek és a Foxconn lapja pontosan 200 MHz-re állítja ezt, addig az Asus, az Abit és az Albatron picit csal.

A Sciencemark segítségével lemértük a memóriakésleltetési értékeket, ahol a legújabb chipsetek érték el a legjobb eredményeket: az nForce3





nForce RAID

250Gb és a VIA K8T800 Pro. A SIS755 az elsőgenerációs chipsetekkel szerepel egy szinten. Innentől kezdve akár ki is jelenthetnénk, hogy nyilvánvalóan az nForce3 250Gb és a VIA K8T800 Pro chipsetes alaplap a nyerő minden tesztben, ám mivel minimális különbségekről van szó (1 % alatt), ezt mégsem kockáztatnánk meg.

Játékok

A játékok már inkább megosztják a mezőnyt. Elkönyvelhető, hogy az nForce3 250Gb minden játékban az első helyezett, és az nForce3 150 egy teszt kivételével az utolsó – lemaradása ugyan a hibahatáron belül van, de ott van. Utóbbi eredménye nem is túl meglepő, hiszen a 600 MHz-es HyperTransport link mind a négy ellenfelénél kisebb sávszélességet jelent a processzszor és a chipset között, ami – ha minimálisan és alig láthatóan is – azt eredményezi, hogy kissé lemarad. A két VIA chipset felváltva a második és harmadik helyezést éri el.

Doom3 ATI és nVidia videokártyával

Doom 3 alatt nagyon érdekesen alakulnak az eredmények. A sorrend még csak nem is lenne különösebb probléma, hiszen bármelyik chipset képes a másik fölé kerekedni, azonban itt már jelentős különbségek vannak chipset és chipset, alaplap és alaplap között. Feltűnő, hogy a két nVidia chipset könnyedén otthagyja mindhárom vetélytársát. Mi lehet a titok nyitja, és egyáltalán, ez miért csak Doom 3 alatt jött ki? Sajnos a pontos választ nem tudjuk, de az biztos, hogy netszerte léteznek pletykák, melyek szerint az nVidia saját chipkészleteit úgy tervezte, hogy nVidia videokártyákkal jobban teljesítsenek. Ettől függetlenül egy kérdés nyitott maradt: az rendben van, hogy az nForce chipkészletek gyorsabbak nVidia kártyával, de vajon a SIS chipkészlet miért gyorsabb ennyivel a VIA chipseteknél? Amint a GeForce 6800-as helyett ATI Radeon X800 XT-t helyeztünk az AGP foglalatba, azonnal helyreáll a rend, a chipsetek közötti különbségek elenyészővé törpülnek...

IDE-sebesség

A tesztmerevlemez szerepét egy 60 GB-os Maxtor DiamondMax Plus 8 töltötte be. HDTach alatt nincs különbség a chipsetek között, a processzorterheltség minden chipset esetében kb. azonos: magasnak mondható, 24-30 %-os.

A PCMark2004 tesztek kicsit másképpen alakulnak. A SIS755-ös lapkakészletre épült Foxconn alaplap minden tesztben jókora, 20-40 %-os lemaradásban van a többiekhez képest. A HDTach és PCMark2004-es tesztek után elvégeztünk egy-két röpke másolási tesztet, és a SIS755-ös lap tényleg kicsit lassabbnak mutatkozott a többi alaplapnál. Ráadásul korábbi, SIS655FX és SIS655TX lapkakészleteket bemutató tesztünkben a SIS964-es déli híddal felszerelt alaplapok kissé lassabbnak mutatkoztak az Intel lapkakészlettel szerelt alaplapoknál is, szóval a SiS ezen a téren gyengébbet alkotott.

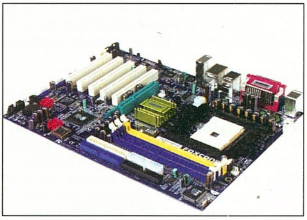
USB-sebesség

Az alaplapra külső mobilracket csatlakoztattunk, benne az előzőleg kitárgyalt IDE-tesztben is használt 60 GB-os Maxtor merevlemezzel. Az Albatron K8X800 Pro II-es alaplap ebből a tesztből kimaradt, ugyanis a tesztpéldányunk USB-vezérlője hibás volt... Az olvasási és írási tesztben az Asus és az Abit alaplapja a győztes, kettejük között minimális különbségek döntenek egyik vagy másik javára. A Soltek mindkét tesztben a harmadik, míg a Foxconn ebben a tesztben is nem kisebb, mint 30-40 %-os lemaradásban van. Az USB vezérlő használatának processzorterheltségi tesztje az Asus alaplapot hozza ki győztesként, mögötte az Abit, majd a Soltek következik. A Foxconn lassabb USB-kezelésével általánosságban magasabb CPU-terhelés párosul.

Az USB vezérlők PCMark2004 alatt is hozzávetőleg az HDTach alatti sorrendet követik, az Asus és az Abit lapja azonos sebességgel mozgatja az adatokat, a Soltek minimális, míg a Foxconn már jelentősebb lemaradásban van.

Ethernet

Az alaplapokon található integrált hálózati vezérlők minőségének teszteléséhez a Windows 2000 DDK-ban megtalálható NTttcp benchmarkot hívtuk segítségül. A tesztben szereplő alaplapokat Cat6-os minősítésű UTP-kábelen keresztül összekötöttük egy szerver géppel. A program a lefutást követően a hálózati vezérlő adatáteresztő képességét és az adatmozgatással járó processzorterhelést írja ki. A tesztünkben szereplő végső eredmény öt lefuttatott teszt átlaga. A szervergép egy 1,8 GHz-es Pentium 4 processzor és egy MSI 875P Neo-FISR alaplap kombójából áll, az alaplapon található integrált Intel 82547EI gigabites hálózati vezérlő dedikált linken (266 MB/s) keresztül fér hozzá a processzorhoz.



Foxconn-SIS 755-el

Gigabit ide, gigabit oda, a négy alaplap közül bizony csak a K8N-E Deluxe jár a gigabit elméletileg elérhető határának közelében, több mint 940 Mbit/s-os sebességgel, ami az nVidia mellett az Asus mérnökeit is dicséri. Az Abit lapja a második helyre szorul 838 Mbit/s-os eredményével, míg a Foxconn alaplapja a gigabitnek csak a 65 %-át futja ki, köszönhetően a kevésbé minőségi, Realtek hálózati vezérlőnek.

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

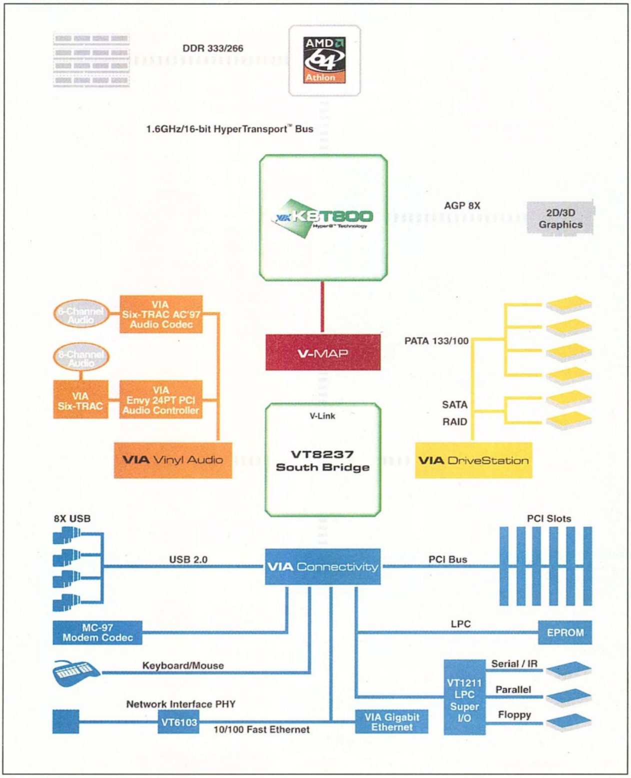
Info

A témával kapcsolatos további információk a Prohardver! weboldalán (www.prohardver.hu) érhetők el.

Chipset / északi híd	VIA K8T800	VIA K8T800 Pro	NVIDIA nForce3 150	NVIDIA nForce3 250Gb	SIS755
Processzortámogatás	AMD Athlon 64, Athlon 64 FX, AMD Sempron és AMD Opteron processzorok				
Rendszerbusz / HyperTransport	800 MHz	1000 MHz	600 MHz(8/16 bit)	"800 MHz(16/16 bit)	800 MHz
Foglalat	Socket 754/939/940				
Támogatott memóriatípus	a processzortól függ Athlon 64, Athlon 64 FX (S754/939): DDR400 / 333 / 266 Opteron, Athlon 64 FX(S940): REG. ECC DDR400 / 333 / 266				
Maximális memória	a processzortól függ Athlon 64 (S754): 3 GBAthlon 64, Athlon 64 FX (S939): 4 GB Opteron, Athlon 64 FX (S940): 8+ GB				
AGP sebesség	AGP 8x / 4x				
Északi és déli hídat összekötő link	VIA 8x V-Link (533 MB/s)	VIA Ultra V-Link (1066 MB/s)	Csak egy chip van, ez közvetlen összeköttetésben áll a processzorral a HyperTransport linken keresztül		SIS MuTIOL (1066 MB/s)

Nem minden a sebesség, a processzor minél kisebb terhelése is plusz pontok begyűjtésére ad alkalmat. Ebből a szempontból ismét a Foxconn alaplap vall csúfos kudarcot, a második legalacsonyabb sebesség mellé a legnagyobb processzorterheltséget prezentálva. Az Asus csúcssebessége közel 40 %-os processzorterheltséget kíván meg, míg az Abit lapon szolgálatot teljesítő VIA gyártmányú VT6122-es vezérlő 30 %-os CPU-terhelést okoz – azonban ne feledjük, utóbbinak a PCI buszon meg kell osztoznia a többi PCI-os eszközzel, míg az Asuson szolgálatot teljesítő vezérlőnek köze sincs a PCI-buszhoz.

Természetesen, ha a kiszemelt alaplapot a leendő tulajdonos nem állandó LAN-party szerverként kívánja üzemeltetni, hanem például otthoni internetezésre, akkor bármelyik alaplap túlteljesíti a kívánalmakat.



A K8T800 működési diagramja

Audio

A Rightmark Audio Analyzer tesztjeivel azt az eredményt kaptuk, amire az alaplapokon található hangkeltőket ismerve számítottunk. Az Albatron alaplapon kívül a tesztben szereplő összes gyártó a Realtek ALCxxx hangkodeket használta, és hangzásukat tekintve nagyon kis mértékben térnek el egymástól. Mindenesetre ahhoz képest, hogy integrált audiokodekekről van szó, az eredmények jónak számítanak (de az SB Live! szintjét nem érik el).

Az integrált audiokodekek bekapcsolásával együtt járó teljesítményveszteséget is lemértük az Unreal Tournament 2004 és a Wolfenstein Enemy Territory segítségével. A tesztünkben szereplő alaplapok közül az Albatron emelkedik ki (az integrált VIA Envy24PT hangprocesszor jóval kisebb terhet ró a processzorra, mint egy szoftveres hangkodek) alacsony processzorterhelésével, a Realtek ALC kodekek között nincsenek igazi különbségek ebből a szempontból.

Konklúzió

Tesztjeink ismét bebizonyították, hogy az Athlon 64-es platformra vágyóknak a chipsetre nem úgy kell tekinteniük, mint a teljesítményt döntően befolyásoló tényezőre, hanem inkább mint szolgáltatáshalmazra, melyek közül a számukra legszimpatikusabbat kell kiválasztani. A tesztek során megmutatkozó 1-2 százalékos teljesítménykülönbségek inkább annak köszönhetők, hogy egyes gyártók alaplapjai jól vagy kevésbé jól sikerültek memóriabeállítás szempontjából. Elismerjük, hogy az nForce3 150 chipsetes alaplapok lassabbak az új vetélytársaknál, azonban ha valaki már rendelkezik ilyen lapkakészletre épülő alaplappal, annak a teljesítménynövelésre más módot kell találnia, nem az alaplapot lecserélnie (pl. jobb memóriákat kell venni).

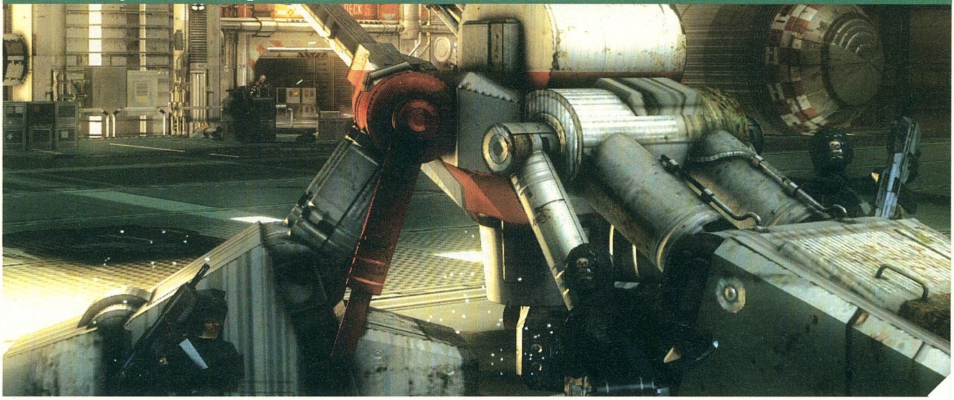
Amennyiben a szolgáltatásokat vesszük figyelembe, az nForce3 250Gb mindent visz. SATA, PATA illetve SATA+PATA (kombinálható) RAID támogatás, gigabites Ethernet-vezérlő hardveres tűzfallal felszerelkezve, működő AGP/PCI lock, és szinte tökéletes drivertámogatás a ForceWare által. Mi kellhet még? Natív Firewire-támogatás nincs, de olyan chipset még nem létezik, amelyikben van. A lecke tehát fel van adva a konkurenseknek!

Proharver! team

3DMark05 teljesítményteszt

Szemfényvesztés '05

Pillanatkép az első csatajelenetből



Az elmúlt hónapban a FutureMark bemutatta a minden játékos által ismert 3DMark széria legújabb tagját. A nem éppen békés közelmúlt nem vette el a cég kedvét a fejlesztéstől, a 3DMark05-tel megpróbálja minden hibáját és ballépését kijavítani, és hasznos eszközt adni a játékosok és tesztelők kezébe.

Ki ne szeretné látni, hogy méregdrágán vásárolt konfigja milyen gyönyörű látványvilág megjelenítésére képes, a benne rejlő erőforrások 100%-os kihasználásával? Ezzel persze a rendszer korlátai is előjönnek, ami részben szomorúságra adhat okot, részben viszont hasznos, hiszen megtudjuk, mire érdemes a jövőben minden pénzünket félretenni. Ha pedig atomerőmű dohog asztalunk alatt, a teszteredményekkel dicsekedhetünk barátainknak, hogy azok irigységtől sárgulva rohanjanak haza, elkeseredett tuningolással megkísérelve a nyomunkba érni...

Mire jó?

A 3DMark05 szép, látványos, felhasználóbarát és könnyen értelmezhető végeredményt ad (egyetlen számot), ám gépünk játékok alatti teljesítményéről vajmi keveset árul el. Ez a tesztprogram ízig-vérig szintetikus, és bármilyen szépen néz is ki, egyetlen játék sem épül a motorjára. Ezt figyelembe véve lehet használni gépünk – főként videokártyánk – teljesítményének mérésére, összehasonlításra, és még ezer más célra. Ilyen lehet például új rendszerünk teljesítményének vizsgálata – ha gyanúsan alacsony értéket kapunk, esetleg fagy a teszt, biztosak lehetünk benne, hogy valami nem klappol a gépházban. Másik felhasználási mód lehet a tuning, ahol a stabilitás tesztelése mellett azt is láthatjuk, hogy nagyjából mennyi pluszt sikerült kipasszíroznunk a vasból.

Sikeresebb lesz az elődnél?

Újabb csapás

A legújabb 3DMark határozott csapást mér az összes, forgalomban lévő videokártyára. A teszt erőteljesen épít a legújabb, 2.0b-s és 3.0-s shader modellekre, és minimum követelménye, hogy hardveresen DirectX9 kompatibilis legyen a VGA kártyánk. Emellett minimális igénye 2 GHz-es CPU, 128 MB videomemória, DirectX 9.0c és 512 MB rendszermemória. A 3DMark03-at rengeteg (jogos) kritika érte, amiért DirectX 7-es tesztet is tartalmazott, ami beleszámított a végső pontszámba. A legújabb verzióban kizárólag Shader Model 2.0-t használó, játékszerű tesztek vannak, amik azonos súllyal esnek latba a végeredmény kiszámolásakor. A teszt ezúttal is három játékszimulációból épül fel, amik jól tükrözik a különböző műfajok elvárásait. Ezek azonban nem a mai, és a közeljövőben megjelenő játékok elvárásai, inkább az egy-két év múlva esedékes címeké... Ezért érthető, miért nem képesek még a ma kapható legjobb kártyák sem elérni az átlagosan 30 képkocka/s értéket. A Shader Model 4.0 megjelenéséig még több mint egy év van hátra, ezért a fejlesztőknek a jelenleg elérhető 2.0b/3.0 verziókból kell a lehető legtöbbet kihozniuk. Ezen a téren van is némi lemaradás, aminek lefaragásához bizony időre van szükség. Az már most jól látszik,

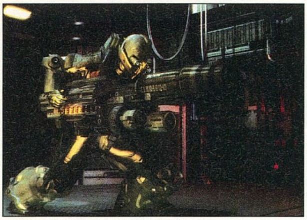
Gyártó Típus	Ati Radeon X800 XT	Ati Radeon X800 Pro	nVidia GeForce 6800 Ultra	nVidia GeForce 6800 GT	nVidia GeForce 6800	nVidia GeForce 6600	nVidia GeForce 6600 GT
Műszaki adatok							
Grafikus chip neve	R423	R420	nV40	nV40	nV40	nV43	nV43
GPU / memória órajele (effektív) [MHz]	499,5/1000	472,5/904,6	400/1100	351/1002,4	324/702	300/500	501,4/1002,4
Fedélzeti memória mennyisége	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB	128 MB	128 MB	128 MB
Memóriabusz sávszélessége	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	128 bit	128 bit
Mérési eredmények							
3 DMark03 build 340 - default futás [pont]	11169	10159	12161	10998	8971	3494	6034
3DMark05 build 1.1.0 - default futás [pont]	5256	4531	5044	4514	3179	1486	2693

HATALOM KÁRTYÁI™
Gyűjtsd és játszd!
Keresd a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben!
Kattints a www.hkk.hu weboldalra!
Vagy hívj minket a (06-1)-297-3660 telefonszámon!

hogy a 2.0 szabvány bizony nem elegendő ahhoz, hogy komplex, szép látványt nyújtó, és mindemellett gyors effekteket kapjunk, ezért volt szükség a 3.0 (és a 2.0 alváltozatainak) megjelenésére. A 3.0-s modell emellett szabadabb, hardverfüggetlenebb programozást tesz lehetővé, ezért az nVidia mellett (várhatóan) hamarosan a többi cég (ATI, S3, XGI stb.) is követni fogja ezt a vonalat.

Így működik

Anélkül, hogy belemennénk a 3DMark05 elvonatabb, szakmaibb boncolgatásába, nézzük, mitől izzad meg az összes ma kapható konfiguráció, és milyen látványvilágra számíthatunk kb. egy év múlva a játékokban. A 3DMark05 teljesen új motorra épül, semmit nem örökölt az előző verzióból. A teszt semmiféle fizikával, mesterséges intelligenciával, hanggal vagy egyéb, számításigényes feladattal nem terheli a CPU-t, kifejezetten a grafikára fókuszál. A shaderek dinamikusan, a megfelelő hardverhez igazodva fordítódnak le, és a programok hossza sem vészes, így a 2.0-s szabványt támogató nVidia FX és Ati 9x00 szériás kártyák is képesek egy menetben futtatni őket.



Nagy lövés lesz

Tanulva a múlt hibáiból a 3DMark05 esetében csak a bevizsgált driverekkel készült mérések eredményei számítanak hitelesnek.

Az első részben a proxyconi csata folytatása látható (az első rész a 3DMark03 második tesztje volt). Egy hangárban vagyunk, ami elég nagy belső térnek számít, rengeteg szereplővel és effekttel. Összesen nyolc fényforrást és általuk létrehozott dinamikus árnyékokat számolja itt a program, 512x512x6-os cube és 2048x2048-as mélységi térképekkel. Az FPS-eket szimuláló részben rengeteg fém matéria található, amik komoly tükröződési és egyéb effekteket igényelnek a pixel shaderektől. A demó fénypontja, amikor a jól elbástyázott védősereget egy gépágyús katona zúzza porrá.

A második rész kültéri helyszínen, egy hatalmas erdőben játszódik. Egy fényforrást követ a kamera a különlegesen dús növényzet között. A látótávolság nem túl nagy, ám a rengeteg fa és növény mind mozog a szélben, ezzel erősen megdolgoztatva a vertex shadereket. Az aljnövényzet dinamikusan képződik ott, ahol arra éppen szükség van (a kamera közelében). A fényforrás mindenen árnyékot vet, ami a pixel shaderek elé állít komoly akadályt.

Az leglátványosabb rész a harmadik, amiben egy léghajó és egy víziszörny csatáját követhetjük végig. A látótávolság több száz méteres, felül égbolttal, alul vízfelülettel. Utóbbin nem csupán a visszaverődést és átlátszóságot csodálhatjuk meg (természetesen a megfelelő fénytöréssel), a mozgó, fodrozódó víz mélységét is érzékeltetik a depth fog technikával. Egy-egy képkockát hatszor kell kiszámolni, hogy megfelelő visszaverődéseket és látványt kapjunk! Ebben nagy szerepet játszik a legbonyolultabb pixel shader effekt is, ami a sziklafalakon látható. A vízből előtörő szörny extrém sok poligonból épül fel, ami csúfosan alacsony fps értékeket eredményez még a legerősebb kártyákon is.

Rangsor ,05

A 3DMark05 látványvilága, a hosszú shader programok, a képkockánként akár egymillió poligon, a speciális árnyékolás és egyéb effektek nem a mai színvonalat mutatják. Talán jövő év végére, az új generációs konzolok megjelenésekor már játékokban is találkozhatunk hasonló grafikával, addig azonban csak passzív szemlélőként csodálhatjuk ezt a szemfényvesztést.

Döbbenetes fényhatások

A FutureMark ezúttal mindent megtesz, hogy ne ismétlődjön meg a múlt – azaz még csak gyanúja se merüljön fel a driveres csalásoknak. A 3DMark05-tel mért értékek csakis a FutureMark által bevizsgált driverekkel hitelesek. Ezek listáját a cég folyamatosan frissíti.

Természetesen nem elégedtünk meg a program bemutatásával, hiszen mit érne egy tesztprogram mérések nélkül – így az összes, itthon fellelhető régi, sikeres és új kártyán lefuttattuk a 3DMark05-öt. A teszteredmények iránymutatónak is kiválóak, jól mutatják, hogy ehhez a látványvilághoz bizony egyetlen, ma kapható videokártya sem elegendő. A két topmodell, a GeForce 6800 Ultra és a Radeon X800 XT ugyan megközelítik az elfogadható szintet, de sokszor még velük is 10 fps alá esik a sebesség. A teszteredmények alapján a következőket állapítottuk meg:

A 3DMark05 továbbra sem mutatja meg, mire képes az adott kártya a mai játékokkal, ám szintetikus mérésekhez, a jövő játékai alatt várható teljesítmény becsléséhez jól használható.

A Shader Model 3.0 és 2.0b egyre nagyobb teret nyernek a játékok világában, a 2.0 viszont hamarosan szűk keresztmetszet lehet.
A jelenlegi videokártyák nem alkalmasak a (távolabbi) jövő játékainak élvezhető futtatására, melyek bonyolultabb shadereket fognak használni.
A 128 MB VRAM manapság már nem elegendő, ha tehetjük, 256 MB-os videokártyát válasszunk!
A 3DMark05 jelenleg ATI kártyákon fut jobban – igaz, csak hajszálnyival.
Az nVidia lépése a Shader Model 3.0 felé helyes döntés volt, ezért az nV4x-es kártyák „jövőállósága" jobb a konkurenciánál.
A jelenlegi ár/teljesítmény győztes továbbra is a 6800GT, de van félnivalója a nyakában loholó X800 Prótól.
A 6600 GT kiváló kártya, a régebbi generációt könnyedén nyugdíjazza, de még a GeForce 6800-at is képes megszorongatni.
A Radeon 9x00-es széria állja a sarat, ellenben a GeForceFX szériával, de hamarosan már a 9800 Pro sem lesz elegendő az élvezetes játékhoz...

A tesztelést ugyanazon a két rendszeren végeztünk, amiket az X700 kontra 6600 tesztnél használtunk.

Martinm

Köszönet

Az alábbi cégek segítették tesztünket a tesztermékek biztosításával:
CHS, CO-RUN, Expert, Flash-Point, Pulsar Ramiris, Samsung

Gyártó Típus	Ati Radeon X700	Ati Radeon X700 Pro	Ati Radeon X700 XT	Ati Radeon 9800 Pro	Ati Radeon 9600 XT	nVidia GeForceFX 5900 XT	nVidia GeForceFX 5700 Ultra
Műszaki adatok							
Grafikus chip neve	RV410	RV410	RV410	R350	RV360	nV35	nV36
GPU / memória órajele (effektív) [MHz]	400,85/702	425,25/864	473/1054	378/675	449,5/648	300,9/702	300,9/946,7
Fedélzeti memória mennyisége	128 MB	256 MB	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB
Memóriabusz sávszélessége	128 bit	128 bit	128 bit	256 bit	128 bit	256 bit	128 bit
Mérési eredmények							
3DMark03 build 340 - default futás [pont]	4390	6953	7667	5960	4077	5444	4233
3DMark05 build 1.1.0 - default futás [pont]	1826	2878	2997	2336	1564	1003	775

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért

- így 3 számot INGYEN adunk!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

5388 Ft megtakarítás!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

- Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.
- Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét
- Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra
- @ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

✓ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:..

Postázási cím:..

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

E-mail cím:..Telefonszám:.............................

Születési dátum:..Foglalkozás:.............................

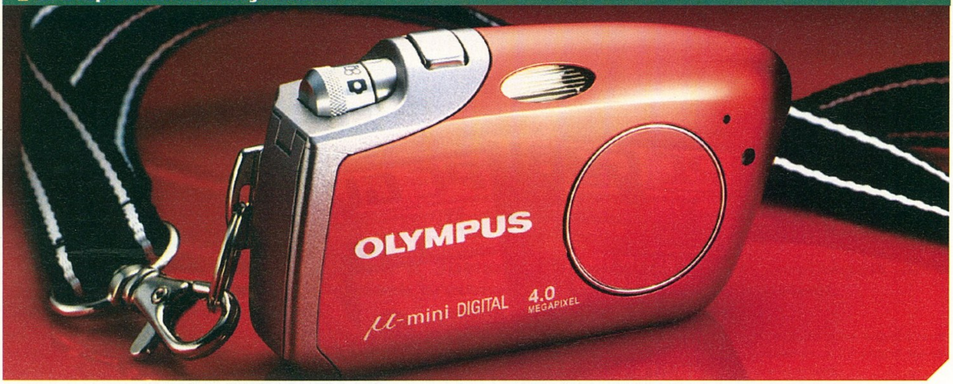
Fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

GURU0411E

Képességfejlesztés 5.

Tippek, trükkök digitális fényképezéshez

Ez a kép minden színben jól mutat



Elérkeztünk sorozatunk ötödik részéhez, s a múltkori alkalommal vett kicsit könnyebb anyag után most ismét nagy fába vágjuk a fejszét... A fényképezőgépek legfontosabb eleme az objektív, most ennek az alkatrésznek a különböző tulajdonságaival, illetve a vele kapcsolatos tudnivalókkal kezdünk behatóbban foglalkozni (nem is fog beleférni egy részbe).

Akárhogyan is fejlődik a technika, a képet az objektív rajzolja meg az érzékelő lapkára (régebben filmre), tehát ennek minősége alapvetően befolyásolja a végleges fotó minőségét. Ez még amellett is igaz, hogy egyre több olyan szoftverfejlesztésről hallani, amelyek arra irányulnak, hogy a különböző optikai, vizuális hibákat elektronikus módon korrigálják. Erre sor kerülhet magában a digitális fényképezőgépben, vagy esetleg PC-n. A mai képszerkesztő programok kétségkívül csodákra képesek, de vajon ki akar órákat szöszölni minden egyes fotóval!? Egyelőre kifizetődőbb az a megoldás, hogy olyan gépet veszünk, aminek – lehetőleg nagy fényerejű – szép rajzolatú objektívje van.

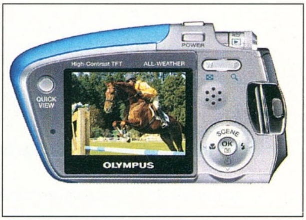
Először lássuk, milyen tulajdonságok alapján határozhatók meg a fényképezőgépekbe épített optikai rendszerek jellemzői. Alapvetően kétféle optikát különböztethetünk meg: változtatható gyújtótávolságút és fix gyújtótávolságút (előbbit szokták zoom objektívnek, utóbbit fix objektívnek nevezni). Fix objektívek kerülnek a legegyszerűbb, legolcsóbb gépekbe (a mobiltelefonok kameráiba is), ezeken sokszor élességállítási lehetőség sincs. Az ilyen rögzített optikákat – amelyeken semmit nem lehet állítani – gyárilag úgy hangolják be, hogy a távoli és közeli objektumokat is viszonylag élesen képezze le. Ez természetesen messze nem tökéletes megoldás, tehát fényképezőgépből inkább ne vegyetek olyat, amin még autofókusz sincs, mert ezeknek a képminősége finoman szólva is kifogásolható szokott lenni.

Az olcsó fix optikákat általában viszonylag nagy látószögű kivitelben készítik, ennek oka, hogy ezek nem cserélhető optikás gépekbe kerülnek, amiket alapvetően családi képek készítésére terveznek. A nagy látószögre pedig azért van szükség, hogy mindenki ráférjen a képre... Az igazi ok persze nem ez, hanem az, hogy nagy látószög esetén nagyobb a mélységélesség tartománya, így lehet megoldani, hogy viszonylag minden éles legyen a fotókon – akár élességállítás nélkül is.

Fix gyújtótávolságú objektívekből nem csak egyszerű kivitelűek készülnek, a cserélhető optikás gépekhez meglehetősen komoly példányokat is gyártanak. Ezek szinte mindig jobb képminőséget biztosítanak, mint a hasonló kategóriájú zoomok – ráadásul jellemzően nagyobb fényerő mellett. A fix objektívnek csak egy gyújtótávolságnál kell jó képminőséget adnia, míg a zoomnak egy bizonyos tartományon belül, emiatt a zoomoknál sokkal több kompromisszumot kell kötni. (Ehhez hasonló példaként említhetjük a benzinmotorokat, ott is sokkal optimálisabban működhet egy olyan modell, aminek csak egy fordulatszámon kell pörögnie, mint amelyiknek széles fordulatszám-tartományban.) Mint tudjuk, az objektívek tervezése minden esetben kompromisszumokkal jár, ahol a gyártóknak a jó képminőség, a nagy fényerő és az alacsony ár között kell egyensúlyozniuk. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a fenti három kitételből mindig legfeljebb kettő teljesül egyszerre, de van, amikor csak egy...

Már láttuk valahol

Az objektívek egyik legfontosabb jellemzője tehát a gyújtótávolság, ami meghatározza, hogy milyen látószöggel dolgozik az optika, tehát hogyan „lát". A különböző látószögek kategorizálása előtt tennünk kell egy kis kitérőt. A fényképezőgépek által készített fotók szinte minden esetben téglalap alakúak – különböző oldalarányokkal –, de az objektívek nem szögletes, hanem kör alakú képet vetítenek. Az optikát és az érzékelőt úgy tervezik egymáshoz, hogy az érzékelő éppen beleférjen az optika által vetített körbe. A lapka mérete és az objektív gyújtótávolsága együtt határozza meg, milyen látószöget eredményez az adott kombináció. Tehát önmagában az optika gyújtótávolsága kevés információval szolgál annak eldöntésére, hogy az adott objektívet milyen jellegűnek tekintjük – ez csak az érzékelő méretének ismeretében lehetséges. Például ugyanaz a fix objektív számíthat normál vagy nagy látószögű, esetleg teleobjektívnek attól függően, hogy mekkora érzékelő kerül mögé.



Hátulról is szép

Normál objektívnek azt az objektívet nevezzük, aminek a gyújtótávolsága megegyezik a mögötte található érzékelő (régebben filmkocka) átlójának méretével. Ezt a szabályt persze nem veszik halálosan komolyan a fotózásban, némi ráhagyás megengedett a kategorizálásnál. A klasszikus 35 mm széles kisfilm 36x24 mm-es képmérettel dolgozik, aminek az átlója hozzávetőleg 43 mm, de még az 50 mm-es optika is normálnak számít. Nagy látó-

szögűnek azokat az objektíveket tekintjük, amelyek gyújtótávolsága kisebb, mint az érzékelő átlója, teleobjektívnek pedig azokat, amelyek gyújtótávolsága nagyobb ennél az értéknél. Mivel a közismert filmek meglehetősen régóta vannak használatban, a hozzájuk tartozó objektívek gyújtótávolságaihoz tartozó látószögeket megszokták a fényképészek. Aki kicsit is komolyabban fotózott hagyományos géppel, tudja, érzi, milyen képkivágást fog adni egy 35 mm-es, 50 mm-es 100 mm-es optika.

Éppen emiatt alakult ki az a gyakorlat, hogy a digitális gépek esetében szinte mindig megadják, hogy a gép optikájának gyújtótávolsága milyennek felel meg a régi, 35 mm-es formátumra átszámítva. Hasonló ez ahhoz, ahogyan a belső égésű motorok teljesítményét is lóerőben adják meg – hiába kéne a szabvány szerint KW-ban -, mivel mindenki ahhoz tud viszonyítani (no meg marketingszempontból is jobb nagyobb számot odaírni...).

hi A kompakt gépek jelentős része 3x-os átfogású zoommal rendelkezik.

A digitális fényképezőgépeknél ráadásul az is bonyolítja a helyzetet, hogy számos különböző méretű érzékelőlapkával készültek az évek során, ezért nagy kuszaságot okozna, ha csak a valós gyújtótávolság értékeket tüntetnék fel – mert mint korábban említettük, ez önmagában nem sokat mond. Láthattunk már arra példákat, hogy ugyanazt az optikát több gyártó megvette és beépítette a saját gépébe, de mivel különböző érzékelőket használtak, a 35 mm-re átszámított gyújtótávolság értékek is eltértek. Emiatt, ha egy gép műszaki adatait böngészitek, elég arra figyelni, hogy 35 mm-es formátumra átszámítva milyen gyújtótávolságú az objektívje, a valódi gyújtótávolsága gyakorlatilag lényegtelen.

A cserélhető optikás, tükörreflexes gépeknél viszonylag egyszerű a helyzet, ezek műszaki adataiban minden esetben feltüntetik, hogy milyen „szorzóval" dolgoznak. Ez azt jelenti, hogy ilyen gépre felrakva a hagyományos filmes géphez készült optikát, mennyivel nő meg virtuálisan az objektív gyújtótávolsága. (Ennek oka, hogy a digitális gépekben alkalmazott érzékelők – kevés kivételtől eltekintve – kisebbek, mint egy hagyományos képkocka.) Tehát az az optika, ami a filmes gépen normál 50-es volt, digitális vázon – ami mondjuk 1,6-szeres szorzóval rendelkezik – úgy fog viselkedni, ahogy a filmes gépen egy 80 mm-es teleobjektív! Valójában természetesen nem változik meg a gyújtótávolsága, csak a kisebb érzékelőméret miatt tűnik úgy.

A legtöbb digitális fényképezőgépbe zoom objektív kerül, a legelterjedtebbek a háromszoros átfogású példányok. Az átfogás azt jelenti, hogy mekkora a szorzótényező a legnagyobb és a legkisebb látószöghöz tartozó gyújtótávolság között. Például a 35-70 mm-es optika kétszeres átfogású, a 35-105 mm-es pedig háromszoros. A zoomok nagy része egyben testesíti meg a nagy látószögű, normál és teleobjektívek jellemzőit. Az ilyen optikáknak épp ez a legna-gyobb előnye, vagyis a rugalmasság. Ennek árát azonban a fix objektívekhez képest kisebb fényerőben, gyengébb képminőségben, vagy a magas árban kell megfizetnünk, mint azt korábban említettük. Nagy általánosságban azt lehet mondani, hogy a profi célokra készült, nagy fényerejű – ebből következően méregdrága – zoomok hozzávetőleg olyan képminőséget tudnak produkálni, mint a közepes ár-fekvésű, fix gyújtótávolságú optikák. Az olcsó zoomok képminősége pedig szinte mindig kívánnivalót hagy maga után...

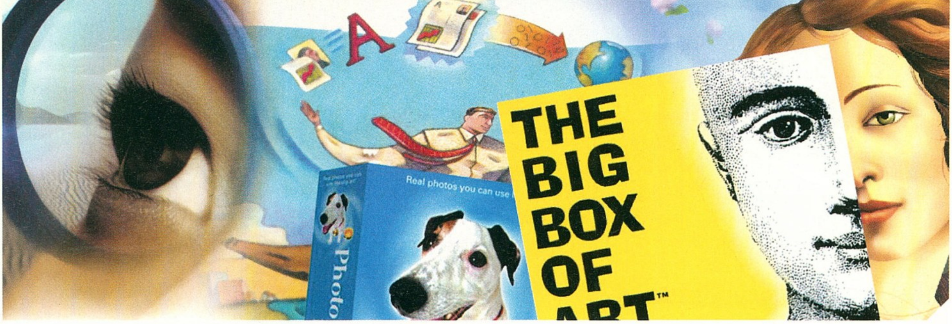
A következő részben továbbra is az objektívekkel kapcsolatos ismeretekkel fogunk foglalkozni, kitérünk majd a különböző hibákra, és azok lehetséges kiküszöbölési módjaira. Emellett bemutatjuk a speciális célokra készült különböző objektívek fajtáit is.

Joc

Kell ennél jobb fotótéma?

Szoftver hírek

Érdekességek a "komoly" programok világából



ACDSee 7

Október egyik újdonsága a közkedvelt képnézegető szoftver hetes verziószámú kiadása (hétnapos próbaváltozata letölthető). Fejlesztői szerint minden hasonló programnál gyorsabban jeleníti meg a digitális képeket, és korábbi képgyűjtemény-kezelő szolgáltatásai is jelentősen bővültek. A képgyűjteményben természetesen keresni is képes. Az ACDSee 7 segítségével eredeti nyers (RAW) formátumukban is megnézhetők a Canon, Nikon, Fujifilm, Olympus, Kodak, Minolta és más nagyobb digitáliskamera-gyártók gépeivel készített felvételek. Az egyik legérdekesebb újítás, hogy a vetítendő képsorozatokból PDF, vagy Flash formátumú diasorozatokat is készíthetünk, és arra is lehetőséget ad, hogy képernyővédőt fabrikáljunk kedvenc képeinkből.
www.acdsystems.com

Újabb másolásvédelem játékokon

A Black Sea Studios fejlesztőcsapat Knights of Honor című játékának másolásvédelme szokatlan eszközt alkalmaz: eltávolítja a Daemon Tools egyik DLL állományát, amely nélkül a másolásvédelmi eljárásokat is emulálni képes alkalmazás a virtuális meghajtóban nem tudja az eredetileg CD-n levő szoftvereket futtatni. A játék futtatásakor azonnal hibaüzenetet jelentkezett, majd fel kellett oldani a Daemon.dll írásvédettségét. A játék ugyan működött, ám a számítógép újraindításakor ezt a fájlt hiányolta a rendszer, mert az egyszerűen eltűnt a könyvtárából. A közeljövőben komoly vitát kelthet, hogy van-e joga egy szoftvernek a rendszer más elemeit úgy módosítani, hogy egy másik alkalmazás elemeit, vagy egészét letörölje.

Adobe – Digitális Negatív Specifikáció

A fényképészek azért szeretik megőrizni a nyers képfájlokat, mert ezek az állományok a tiszta, érintetlen felvételt jelentik. A mai nyersformátumok nem igazán alkalmasak archiválásra, mivel dokumentációjuk hiányos, és adott fényképezőgép típushoz kötődnek. Ez azért is kockázatos, mert a formátum támogatása idővel megszűnhet. Az új DNG formátum, amely az Adobe DNG Converterrel indul útjára (ez a 65 fényképezőgép nyersformátumát konvertálni képes szoftver ingyenesen letölthető), és a digitális képalkotó eljárást is egyszerűbbé teszi mindazok számára, akiknek ma több állományformátummal kell bűvészkedni.
www.adobe.com/dng

Antispyware szoftver a Microsofttól?

Bill Gates bejelentette, hogy spyware-ellenes szoftver kifejlesztésének tervén dolgoznak. Az új Microsoft-program képes lesz a kártékony alkalmazások észlelésére, adatbázisát pedig folyamatosan frissítik. Arról azonban nem esett szó, hogy vajon mikor válik elérhetővé a program, és arról sem, vajon fizetős lesz-e, s ha igen, mennyibe fog kerülni.
www.microsoft.com

Axelero Internet Biztonság

Az Axelero október 1-től új funkciókkal bővítette szolgáltatását. Az ügyfelek számítógépeire telepíthető alkalmazás új verziója már spamszűrésre is használható. Az új verzió védi a világhálóra modemmel kapcsolódó gépeket a rosszindulatú webhelyekről a PC-re települő, emeltdíjas számokat tárcsázó programoktól is. A magyar nyelvű szoftver segítségével a felhasználók a nem kívánatos weblapokat és webhelyeket kiszűrhetik és blokkolhatják. Ez akkor lehet hasznos, ha gyerekek is hozzáférnek a PC-hez.
A 30 napig használható próbaverzió ingyenesen letölthető az Origóról, az egy hónap leteltét követően a szolgáltatónál lehet előfizetni a hosszabbításra. A szolgáltatást az Axelero minden előfizetője igénybe veheti, havi nettó 1000 forintos előfizetési díj ellenében, amit a havi Axelero-számla tartalmaz.

Szeptemberi vírustoplista

A TrendLabs mintegy 1485 új rosszindulatú kódot észlelt szeptemberben, az előző év azonos időszakában regisztrált 250-nel szemben. Az észlelt károkozók mintegy 61 %-át trójai (többek között backdoor) programok, 29 %-át pedig férgek teszik ki. Az ebben a hónapban a TrendLabs által észlelt férgek 79 %-a (több mint 400!) bot program, amely a távolról irányított zombihálózatok terjeszkedését tükrözi.
www.trendmicro-europe.com

18 szolgáltató az internetezők érdekében

A Hírközlési Fogyasztói Jogok Képviselője (HFJK) és a szolgáltatók között létrejött megállapodásnak megfelelően a szolgáltatók folyamatosan a HFJK tudomására hozzák azokat a telefonszámokat, amelyeket a betárcsázó programok a fogyasztók tudta nélkül, költségüket megnövelve felhívnak. A HFJK honlapján közzéteszi ezeket a számokat, a listát folyamatosan bővíti és aktualizálja.
A megállapodást aláíró távközlési szolgáltatók letiltják a megkapott listán szereplő számok automatikus kapcsolását, és azokat csak kézi kapcsolással teszik elérhetővé. A hívás előtt így a hívónak szóban is meg kell erősítenie szándékát, és nem valósul meg automatikusan a veszélyes számok kapcsolása.
A tárcsázóprogramok elleni hatékony védekezés eszközeként az NHH bannerkampányt is indít. Az internetes betárcsázó trójai problémák elleni komplex védelemmel az NHH az EU-ban szokásosnál összetettebb és biztonságosabb megoldást kínál a fogyasztóknak.
www.nhh.hu/hfjk/betarcsazo/letoltes

Szoftver mentőöv

A Pc Guru megoldja a problémádat

Vírusirtó és egyebek

Hi Guru!
Lenne néhány problémám, és örülnék, ha segitenétek nekem:
1.: PC Cillin 2002-t használok vírusirtásra, de nem tudom frissíteni. Ezt írja ki: "Insufficient privileges for executing the update". Ez mit jelent? Alig tudok még angolul, lévén hogy csak 12 éves vagyok. Légyszi segitsetek, vagy ha elavult a vírusirtóm, ha lehet irjatok 1-2 tippet.
2.: Néhány játék inditásánál (pl.:FIFA 2004, UEFA EURO 2004 demo) a Windows (XP Pro-t használok) azt írja ki, hogy "A Windows hibát észlelt, ezért leállítja a programot. A kellemetlenségekért elnézést kérünk". Az előző számban Zak (aki eddig a legeslegjobb levrovos!!!) azt mondta, írjak a gépről. Az alaplap típusát nem tudom, Celeron 1,7 Ghz, 256 MB DDR (400 Mhz), de csak 266-on járatom, az alaplapom ennyit bír. Gigabyte Radeon 9600 128 MB. A legfrissebb driver van fent (aszszem 4.6), és Directx 9.0b.Ennyit tudok a gépről.
3.: Gépfejlesztés: Pentium 4 2,8 Ghz-et már megvettem, vennék két 512 MB DDR 400-as RAM-ot, itt azt szeretném kérdezni, hogy milyen márka legyen. Az alaplap talán Abit.
Előre is köszönöm a segitséget: Dandeer

Kedves Dandeer!
A PC Cillinnel kapcsolatban: a hibaüzenet azt jelenti, hogy nincs elegendő jogosultságod a frissítéshez. Sajnos nem ismerem magát a programot, így csak tippelni tudok arra, hogy elképzelhető, hogy nem rendszergazdai jogosultsággal vagy bejelentkezve, vagy pedig a PC Cillin valami belső mechanizmusa okozza a problémát. Érdemes lenne szétnézni a beállítások között. A második problémádhoz azt tudom tanácsolni, hogy nézd meg az XP eseménynaplóját. A következő helyen találod: Start menü -> Beállítások -> Vezérlőpult -> Felügyeleti eszközök -> Eseménynapló. Itt, ha az Alkalmazások naplóra kattintasz, megkeresheted, miért állítja le a Windows a játék futását.
A harmadik kérdésedre is válaszolok, bár ez itt a szoftveres mentőöv... Szóval ha nagyon jó RAM-ot szeretnél, érdemes beruházni a következők valamelyikébe: Kingmax, Infineon, Kingston, OCZ, Corsair, GeIL. Főleg, ha olyan alaplapot veszel, hogy párba is tudod őket rakni (dual channel). Ha olcsóbb megoldást szeretnél, jól jársz Samsunggal is.

CD írás probléma

Sziasztok!
Van egy problémám. Ki kéne írnom egy filmet CD-re, de 734 MB méretű. Vettem egy 870 MB-os CD-t, de a Nero úgy tekinti, mintha csak 700 MB-os volna. Mit lehet tenni? Be tudom állítani a Nerot, hogy felismerje, hogy ez egy 870 megás lemez? Esetleg tudtok egy letölthető CD író programot ajánlani, ami megoldja a gondot?
Kérlek, válaszoljatok mihamarább!
Köszi! Laszla

Kedves Laszla!
Természetesen Neróval is meg lehet oldani, sőt, ez a program a legjobban javallott az ilyen műveletekhez (is). A következő helyen tudod elvégezni a beállításokat: Fájl -> Beállítások -> Különleges beállítások. Itt ki kell pipálni a túlírás engedélyezését, majd beírni a megfelelő értéket a maximális CD mérethez.

Bezáruló ablakok

Szevasztok PC Guruk!
Egy kisebbfajta problémával fordulnék hozzátok, miszerint ha megnyitom az msconfig.exe fájlt v. a feladatkezelőt, az ablak nyomban eltűnik (nekem ezek most roppant kellenének). Már elvégeztem a hiba- és víruskeresést a merevlemezen, de semmi baj nem volt vele, szerencsére.
Tehát még mit tehetnék (formattálni nem szeretnék, mert per pillanat ezzel több bajt okoznék magamnak) szerintetek? Win XP Prof. (2002) van a gépen SP1-gyel.
Segitségeteket előre is nagyon köszönöm!
Ui. A probléma pont aznap adódott, amikor bekötöttük az internetet...
Egy újdonsült rajongótok

Kedves Újdonsült rajongó!
Azt tudom ajánlani, hogy töltsd le az Adaware nevű programot a következő helyről: http://www.lavasoftusa.com/software/adaware/. Nagy valószínűséggel valamilyen gonosz jószág garázdálkodik a gépeden, mert az általad említett jelenségek igencsak jellemzőek némely féregre. Ha lefuttattad az ad-aware-t, érdemes lehet Windows update-t is elvégezni.

Honlapkészítő program

Csáoka PC Guru Team!
A legjobb újság vagytok amióta élek! Lenne egy kérdésem: tudtok-e valami jó honlapkészítőt, ami magyar és nem túl bugyuta a kezelése? Várom a választ! THX István

Kedves István!
Mivel nem írtad, hogy WYSIWYG (azt kapod, amit látsz) módon működő szerkesztőre gondoltál-e, vagy sem, egy nagyon jó, programmagyarítással foglalkozó weblapot ajánlok, ahol számos magyar HTML-szerkesztőt tudsz beszerezni: http://www.honositomuhely.hu.

W32.Spybot.Worm

Hy Guruk!
Tudnátok-e ajánlani olyan oldalt vagy csak egy progit, amit a 2.Spybot.Worm nem kedvel? NAV 2002 van fenn legújabb frissitéssel és látja, de nem tud vele mit csinálni. Fönn van még tőletek a Bit Defender, de az nem is látja. Kösz Fejes

Kedves Fejes!
Én személy szerint a NOD32 nevű víruskergetőt ajánlanám. A weboldalukról (http://www.nod-32.hu) letölthető egy időkorlátos demo is. Egyébként a következő helyen számos eltávolítási tippet kaphatsz a vírussal kapcsolatban, amennyiben nem okoz gondot az angol nyelv:
http://www.trendmicro.com/vinfo/virusencyclo/default5.asp?VName=WORM_SPYBOT.GEN

Rusty

Mod-tech Hall 3

Verseny és kiállítás a javából

A 3D labs új kártyája profi célokra készült

2004. október 9. délelőtt 10 óra. A teremben sorban felkapcsolódnak a lámpák, fény gyúl a vitrinekben, egyikben a másik után. A gépekben felpörögnek a ventilátorok, a monitorok kivilágosodnak. Kinyílnak a kapuk, betódul a tömeg: megnyílt a mod-tech Hall kiállítás.

Idén ősszel immár harmadszor nyitotta meg kapuit, a HardwareOC.hu, és a Radikalmod internetes oldalalak együttműködésének eredményeképp a Mod-tech Hall tuning és modding kiállítás és verseny. A rendezvény, ahogy már megszokhattuk, két részből állt, az egyik maga a kiállítás, ahol rengeteg hardver, tuning és modding kiegészítő volt látható, a másik a modding verseny. Sajnos a tuningosok versenyét az idei második összejövetelen is nélkülöznünk kellett, hiszen mindössze négy jelentkező találta alkalmasnak gépét a megmérettetésre.

Hazánkban teljesen hagyomány nélkül áll a rendezvény. A kiállítás jócskán különbözik a már megszokott BNV-jellegű rendezvényektől, hiszen itt a kiállítók nem építenek standokat, hanem egymás mellett, üvegvitrinekben, kis asztalokon mutatják be portékájukat. Ennek következtében a termékek közvetlen közelről, sokszor kézzel foghatóan vannak kiállítva. A számítógépházakat meg lehet fogni, a hangfalakat meg lehet hallgatni, és ellenőrizhetjük a processzorhűtők által keltett zaj nagyságát is.

A számítástechnikai kiállítás fogalmának ezen újszerű megközelítése pozitív fogadtatásra lelt a látogatók és a kiállítók részéről is. Az idén októberben megrendezett Mod-tech Hall minden eddiginél több kiállítót és látogatót vonzott. A szokás szerint két napos rendezvényen tizenhat cég mutatott be több mint harmincöt különböző gyártótól származó terméket. Találkozhattunk a legújabb alaplapokkal, videokártyákkal, processzor- és VGA-hűtésekkel, és most először meghallgathattunk új hangfalakat, hangszóró-szetteket is. Ennek volt köszönhető, hogy bár új helyen, a tavaszihoz képest dupla alapterülettel lehetett gazdálkodni, a terem így is majdnem kicsinek bizonyult.

Mint már írtuk, több mint harmincöt gyártó képviseltette magát termékeivel. Ezek közül több vitrinben találkozhatunk a Gigabyte, a BIOSTAR, a Revoltec és az Aerocool termékeivel, és ahogy tavaly ősszel, idén is a kiállításon járhattuk körbe először a Glacialtech új hűtőit. Idén nyáron végre hazai forgalmazóra leltek a Thermalright hűtők is, így ezeket az érdekességeket is megszemlélhettük a számukra kijelölt vitrinben. Hardveres fronton a tavaszi újdonságdömping után kicsit szegényes volt a felhozatal, de így is sokaknak jelentettek újat

Az első helyezett „szépség"

az addig csak képeken látott alkatrészek. A friss belső alkatrészek elmaradását kárpótolta a rengeteg kiállított számítógépház. A látogatók meggyőződhetek róla, hogy a szürke dobozok kora lejárt, hiszen a Thermatake, a CoolerMaster, az Antec és a Chenbro házak üdítő kavalkádja fogadta a látogatókat. A különlegességnek számító vízhűtőket ezen a kiállításon is az Innovatec képviselte, de jelentős sikert könyvelhettek el a látogatók körében a Yesico passzív hűtésű, ventilátor nélküli tápegységei is.

A kiállítás mellett több program várta a látogatókat. Hat gépen találhattak játékprogramokat, ezek között olyanokat is, amelyek még fejlesztés alatt

Klassz, de hol kell bekapcsolni?

állnak. Ezek közé tartozott a magyar Mithis fejlesztőcsapat Creature Conflict nevű alkotása, melyhez a készítők bétatesztereket is toboroztak. Bár a modding verseny vasárnapi program volt, a kiállítás első napján sem maradt senki modding nélkül. Hazánk ismert modderei alakították át alkatrészeket a közönség szeme láttára. Vágtak, fúrtak, graviroztak, így mutatták meg, miképp készülnek az egyedi számítógépházak.

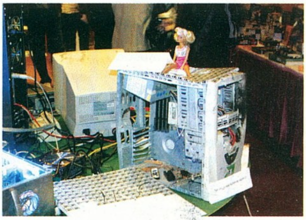
Ahogy eddig is, a rendezvény fénypontja a modding verseny volt. A vasárnap a verseny jegyében telt, és jól láthatóan a látogatók többségét is ez a program vonzotta. Már nyitás után tumultus alakult ki egy-egy alkotás körül, ám az érdeklődők így is találtak alkalmat fényképezőgépük vakujának villogtatására. A verseny kiírása után meglehetősen szerény volt a jelentkezők száma, ám így is megcsodálhattunk húsz egyedi alkotást. A verseny résztvevői a látogatók szavazatai alapján lettek rangsorolva. A legtöbb voksot Szuchy Roland gépe kapta, melyet az alkotó teljes egészében műszőrrel vont be. A második helyezett Szabó Balázs háza elképesztően szép fényezést, a harmadik Horváth Tamásé pedig igazi neoncsodát tudott felmutatni. A kiállítók által felajánlott díjak ismét jelentős értéket képviseltek: a nyertesek számítógépházakat, fénycsöveket, ventilátorokat és tápegységeket vihettek haza.

A Mod-tech Hall 3-at a látogatók és a kiállítók egyaránt sikeresnek ítélték meg, így semmi nem áll a folytatás útjában. A következő rendezvényről időben tájékozódhat mindenki a http://modtech-hall.radikalmod.hu oldalon. Ugyanezen az oldalon találhatók fényképek és cikkek az előző rendezvényekről, így akik szeretnének szép és egyedi számítógépházakat nézegetni, mindenféleképpen látogassák meg a kiállítás oldalát.

Tárnok Zoltán

Lomtalanítás előtt

Hogy jobban láthassalak!



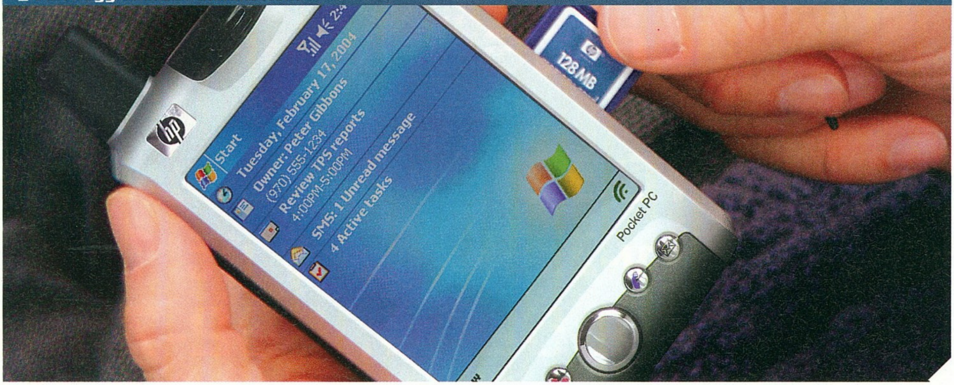
Beteges...

Budapest legnagyobb
DVD-VIDEO
kölcsönzője!
1065 Budapest
Bajcsy-Zsilinszky út 13.
Tel.: 312-5244, 302-7967
Nyitva minden nap 0-24!
Kedvenc filmjeit
nálunk meg is
vásárolhatja!
VIDEOPALOTA

HP iPAQ h6340 teszt

Két világ határán

■ PDA vagy telefon? Mindkettő...



A mikroelektronika rohamos fejlődésével a PDA-k és a mobiltelefonok is egyre nagyobb tudásra tesznek szert – de vajon akarunk-e egynél több kütyüt magunkkal hurcolászni? Nem elég egy eszköz, ami mindent tud? A HP új iPaqje ilyen babérokra pályázik, alább kiderül, sikerrel teszi-e.

Közelítés

Eddig a PC Guru hasábjain a mobil rovatban csak a telefonokkal foglalkoztunk. Az utóbbi időben azonban a gyártók egyre több olyan mobil eszközzel rukkolnak elő, amelyek feszegetik a különböző termékkategóriák határait. Már nem csak arról van szó, hogy a mobilgyártók közelítenek a PDA-k világa felé, hanem arról is, hogy a kéziszámítógépek gyártói tesznek egyre értékelhetőbb kirándulásokat a mobilkommunikáció felé.

A hálózatok részéről ennek különféleképpen variálható módjai vannak: az első és a legkézenfekvőbb az, ha az eszközbe SIM-kártyát lehet helyezni, így az alkalmassá válik arra, hogy GSM rendszerhez csatlakozzunk vele. A második, és újabban egyre népszerűbb kommunikációs megoldás, ha a termék Wi-Fi kompatibilis, azaz alapkiépítésben is képes – jellemzően 802.11b szabványú – vezeték nélküli hálózatokhoz csatlakozni. Végül a harmadik – egyre elterjedtebb – a mobilgyártók által „grundolt" Bluetooth, ennek felhasználási lehetőségeit azonban nagymértékben befolyásolja a korlátozott (tizméteres) hatósugár.

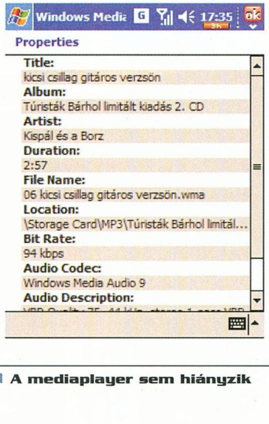
Evolúció

Az első lépést a Sony Ericsson tette meg a P800-as modellel, ami mobiltelefon PDA funkciókkal – többek között kézírás-felismeréssel és virtuális billentyűzettel. A másik oldalról – a nagysikerű Handspring kéziszámítógép-családjának átalakításával – a Palm alkotta meg az első PDA-t, ami egyben mobiltelefon is. A Treo 600 a tengerentúlon azóta is igen népszerű, az amerikai gyártó a PDA-mobil hibridből megjelenése óta mintegy 700 ezer darabot értékesített.

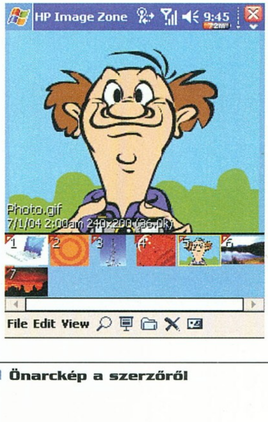
Az említettek mellett létezik azonban egy gyártó, aki mindenkinél tökéletesebben házasította a PDA-kat a mobil funkciókkal, ez pedig az ausztrál Carrier Devices. Az i-mate PDA-juk telefonként is megállja a helyét, emellett teljes értékű PDA, sőt beépített kamerája is van! Eddig ez vitte a pálmát, egészen az új iPAQ megjelenéséig (igaz, ebből a kamera maradt ki, legalábbis az európai változatból). A teljesség kedvéért érdemes megemlíteni az ugyancsak amerikai RIM-et, akik a BlackBerryvel aratnak mostanában említésre méltó sikereket. A BB azonban inkább levelező célhardver, mintsem teljes értékű PDA. A BB-t, a Treót és a Carrier Devices termékeit is elsősorban a mobilszolgáltatók forgalmazzák a saját változtatásaikkal ellátva.

A HP h6430-as PDA újabb lépcsőfokot jelent a mobil hibridek családjában, ami annak köszönhető, hogy ez az eszköz mind a három, fentebb említett kommunikációs formát tartalmazza. Az alapja a jól ismert és igen sikeres iPAQ kéziszámítógép, ehhez társul egy mobil modul, továbbá a Wi-Fi és Bluetooth képességek. Az eszköz külseje nem változott sokat: mintha egy antennával megspékelt korábbi iPAQ-ot vennénk a kezünkbe. A készülék elég tömzsi – látszik, hogy sok mindent kellett belezsúfolni. A végeredmény nem olyan karcsú PDA lett, mint például a Fujitsu Siemens Pocket Loox 420-asa vagy a PalmOne Tungsten szériájának darabjai. (Chrisnek máris szimpatikus a kicsike...)

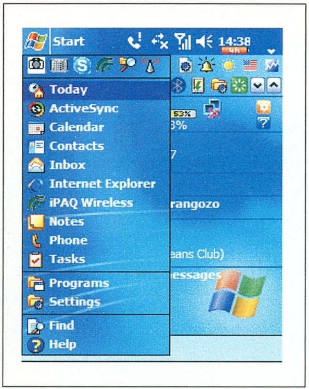
A h6340-en a Windows Mobile Pocket PC Phone Edition rendszer fut. Ez a jól megszokott PDA-s lehetőségeket nyújtó szolgáltatások mellett kibővült a telefon funkcionalitást nyújtó résszel, és a HP által írt kiegészítővel, a Wireless menedzserrel. A telefon funkciók nagyon egyszerűek: gyorsan, kényelmesen érhetjük el, illetve szerkeszthetjük a névlistát, kezdeményezhetünk hívásokat stb. Utóbbihoz használhatjuk a készülék alján található funk-



■ A mediaplayer sem hiányzik



■ Önarckép a szerzőről



■ **Ismerős felület**

ciógombokat, vagy ráklikkelhetünk a ceruzával a képernyőn megjelenő virtuális billentyűzetre, esetleg kézzel is lenyomhatjuk a megfelelő számokat. Komoly hiányosságnak véltük, hogy nem rendelhetünk fotókat a kontaktokhoz, ami azért a technika mai szintjén nem ördöngösség. Nem tudni, ez miért marad ki, ahogy az is rejtély, hogy az amerikai változatban (h6315) miért kapott helyet kamera, az európaiban pedig miért nem. A hivatalos magyarázat szerint utóbbi inkább vállalati ügyfelek részére készült. (Ettől azért már hallottunk jobb magyarázkodást...)

Csatlakozz!

A szerteágazó kommunikációs lehetőségeket egyetlen menüpontban fogta össze a gyártó. A Wireless menedzserben aktiválhatjuk a telefont (ennek hiánya gyakorlatilag a „flight mód"), a Wi-Fi chipet és a Bluetooth kapcsolatokat. Az eszköz számos Bluetooth profilt ismer, így ezt a fajta kapcsolatot használhatjuk headsethez, adatok másolására, képek küldésére, szinkronizálásra stb. Ha internetezünk az új iPAQ-ról, a beépített hálózatválasztó mindig a leggyorsabb kapcsolathoz ajánlja fel a csatlakozást. Így ha GPRS-en keresztül nézegetünk egy oldalt, és közben belépünk egy Wi-Fi hotspot hatáskörébe, automatikusan felugrik egy ablak, hogy akarunk-e csatlakozni hozzá. Több hozzáférési pont esetén az erősebb vagy korábban preferáltnak kiválasztott hálózathoz csatlakozhatunk. Ellenkező esetben a felkínált listából érdemes választani. S hogy Budapesten ez mennyire számít? Nos, a teszt alatt több tucat AP-t sikerült viszonylag kisebb területen bemérnünk, ezek közül többhöz ingyenesen is lehetett csatlakozni. Gyakori, hogy valaki ingyenesen „szolgáltat", ahogy az is, hogy a tulajdonosok egyszerűen nem törődnek azzal, hogy a hálózatot elrejtsék, pedig valójában magáncélú felhasználásra szánt WLAN-ról van szó.

Bárhogy is legyen, a h6340 tökéletes megfigyelő, felderítő eszköz, ehhez azonban külső program is szükséges. Vigyázzunk, mert olyan hálózathoz csatlakozni (adatot gyűjteni róla), ami nem nyilvános, Magyarországon akár törvényellenesnek is minősülhet! Mindenesetre a város tele van hotspotokkal, nagyszerű élmény, hogy ezek mennyiségéről, közelségéről képet kapunk egy ilyen, tenyérben elférő eszköz segítségével! A teszt alatt jelen sorok írója például a szomszéd szálloda hozzáférését felhasználva szedte le a levelezését esténként...

Ugyancsak az iPAQ érdeme, hogy kezeli a csatolt állományokat. Képek, PDF-ek, Word dokumentumok is letölthetők, illetve szerkeszthetők vele. Utóbbi nagyon lényeges képesség, erre eddig csak a Nokia kommunikátor esetében volt lehetőség (igaz, GPRS-en keresztül, ahol a sávszélesség alapjaiban fojtotta meg ennek gyakorlati használhatóságát). Még a legendás BB sem képes ilyesmire! A GPRS-en keresztüli letöltés természetesen itt is opció, de ennél sokkal előremutatóbb, ha egy hotspothoz csatlakozva nagy sávszélességű hálózaton keresztül ejtjük meg a levelek begyűjtését. Így akár több nagyméretű képet is gond nélkül fogadhatunk.

A böngészésről nagyon röviden annyi mondható el, hogy a beépített Pocket Internet Explorer a Html oldalak nagy részével megbirkózik, de mivel kicsi a kijelző, az 1024*768-as méretre optimalizált oldalalak eléggé átláthatatlanná válnak rajta. Léteznek kifejezetten Pocket PC-re méretezett tartalmak is, ezeket mindenképpen érdemes felkutatni.

■ **Virtuális billentyűzet**

Kompromisszumok

Megszokhattuk már, hogy egy-egy ilyen eszköz tervezésekor kompromisszumokat kell kötni. A hibrideknél ez különösen igaz, hiszen a PDA-któl örölik a nagy kijelzőt, ez viszont kizárja a normál méretű billentyűzet alkalmazásának lehetőségét. Valamelyik irányba tehát engedményeket kell tenni. A h6340-es megőrizte PDA-sajátosságait: valódi billentyűzet helyett virtuális klaviatúrája van. Emellett felül a gépeléshez választhatjuk a kézírás-felismerést is (a képernyőre írva a ceruzával), illetve külső billentyűzetet is mellékelnek a géphez. Teljes tehát a spektrum, ki-ki választhat, melyik számára a legmegfelelőbb, sőt! Számos olyan apró program is létezik kéziszámítógépekre, amelyek lényegében egész kijelzőt betöltő virtuális billentyűzetek, cserélhető skinekkel, eltérő nyelvi kiosztással. Ezeket hosszabb szövegek megírásakor érdemes bevetni.

■ Belassult hardver

A h6340-esben 167 MHz-es OMAP processzor kapott helyet, szemben a korábbi csúcsmodell 400 MHz-es CPU-jával. Felmerül a kérdés, hogy ez okoz-e jelentős eltérést a sebességben? Nos, mi a teszt alatt nem tapasztalatunk zavaró különbséget a Pocket Loox 420-as és a h6340 között (400 MHz kontra 167 MHz). Hasonló programokat futtattunk rajtuk; a Pocket Loox mintha árnyalatnyival gyorsabb lenne, illetve másolásnál és MP3 lejátszásnál látszott, hogy ebben még bőven vannak tartalékok. Az iPAQ ilyenkor már alaposan lelassult. A CPU-hoz 50 MB szabadon használható memória társul, amit SD kártyával tetszés szerint bővíthetünk.

Használat

Természetesen az új iPAQ továbbra is inkább PDA, mint mobil: az operációs rendszernek és a kellően erős hardvernek köszönhetően minden lényeges PDA funkcióval rendelkezik, viszont a nagyméretű eszközt a fülünkhöz tartani jó darabig szokatlan lesz. Ezt kétféle módon is elkerülhetjük: a csomagban található (sajnos mono) headset segítségével, illetve ha aktiváljuk az igen jó minőségű kihangosítót. Érdekesség, hogy az eszközzel tetszőleges hosszúságú beszélgetést is felvehetünk. Bármilyen hordozható eszközhöz tervezett minijackes sztereo fülhallgató használható hozzá, ennek segítségével jó minőségben lehet például MP3-akat hallgatni.

Sokoldalú, számos funkcióra használható „mobil" lett a h6340, látszik rajta, hogy a vezető kéziszámítógép-gyártó tervezte. Nem szóltunk még arról, hogy a nagy kijelző és a vezeték nélküli hálózatok sok energiát fogyasztanak, ezért aktív használat mellett még az 1800 mAh-es akkumulátora sem bírja sokáig, legfeljebb egy napig.

A Windows Mobile operációs rendszerre rengeteg hasznos program telepíthető, ezekkel a lehetőségeket tovább lehet, és érdemes is bővíteni. Jelenleg a kategória csúcsa (170 ezer forint a kártyafüggetlen változat ára), komoly vetélytársának a Nokia 9500-as kommunikátor számít majd, de erre még 1-2 hónapot várni kell.

Harangozó Csongor

Homok a gépezetben

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

■ Lehet, hogy nem kellene beleszólni a természet dolgaiba

Globális időjárás-szabályozás eltérített hurrikánok?

Nemrégiben a CHIP magazinba írt cikkemben (Texas-Amazónia, Kr. u. 2xxx) részletesen foglalkoztam az éghajlat-modellezés kérdésével, annak IT-hátterével, külön fejezetet szentelve a klímaváltozások pontos menetét nehezen megjósolhatóvá tevő bizonytalansági tényezőknek. Ezek elsősorban abból adódnak, hogy az önmagában is szinte végtelenül komplex rendszerként leírható éghajlat további bonyolult alrendszerekre (atmoszféra, bioszféra, cryoszféra, geoszféra, és az óceánok) tagozódik. S azok „meghatározott fizikai törvényszerűségek szerint működnek ugyan, de mivel megszámlálhatatlanul sok komponensből épülnek fel, a kaotikus (vagyis a tudósok szempontjából megjósolhatatlan) viselkedésre való hajlandóságuk is nagy." Ahogy azt Ed Lorenz egykoron találóan megfogalmazta: „Habár valószínűtlen, mindazonáltal lehetséges, hogy egy Amazonas-őserdei pillangó szárnyának rezdülése vihart okozzon Texasban...".

Talán ennyiből is kitűnik, hogy egyelőre nem hogy az éghajlat, de még annak a töredék részét alkotó légkör folyamatainak pontos előrejelzése is csaknem megoldhatatlan feladat elé állítja a tudósokat. Viszont ha ez így van, joggal vetődik fel a kérdés, hogy legalább a reakció, az ezekből a folyamatokból adódó károk mérséklése lehetséges-e (a „kár" fogalmát itt most szigorúan emberi, és nem természeti megközelítésből használom, vagyis elsősorban emberi életek és anyagi javak pusztulását értem alatta). Nos, egy bizonyos Ross Hoffman szerint (aki nem mellesleg a tudományos körökben meglehetősen jó hírnévnek örvendő nevű MIT kutatója) mindez nemcsak lehetséges, hanem akár a technikai háttér is megteremthető hozzá – mindez csak elhatározás (és persze anyagiak) kérdése. Hoffman „időjárásszabályozási" terveivel először alma matere döntéshozóinak ajtaján kopogtatott – sajnos sikertelenül, azok ugyanis szokatlanul egységesen amellett foglaltak állást, hogy az ifjú tudós ötlete merő képtelenség (de legjobb esetben is a tudományos fantasztikum kategóriájába tartozik). Hősünk ezután a meg nem értett zsenik egyik utolsó mentsváránál, a NIAC-nál (NASA Institute for Advanced Concepts) próbálkozott, amelynek immár több mint 40 éves tapasztalata van egyedi ötletek felkarolásában. Lássunk csodát: ott nem hogy nem utasították el, hanem kisvártatva félmillió dolláros (!) kutatási keretet biztosítottak számára!

Ebből a tetemes összegből számos kísérlet elvégzésére futotta, melyek nyomán Hoffman olyan légkörfelmelegítési eljárást vizionált, amely alkalmas volna korábban befolyásolhatatlan időjárási jelenségek menetébe való beavatkozásra – beleértve pl. az amerikai gazdaságnak 2004-ben minden eddiginél nagyobb károkat okozó hurrikánok útvonalának megváltoztatását is.

Az már az első fázisban kiderült, hogy a földi telepítésű elektromos melegítők kevéssé alkalmasak a légkör adott szeletének felhevítésére, így a terv olyan, napenergiával működő műhold hálózattal számol, amely 183 gigaherztes mikrohullámokat sugározhat a célterületre.

Ahogy Hoffman fogalmazott: „Az időjárás szabályozását lehetővé tevő legfontosabb tényező a légkör apró zavarásokra való érzékenysége. Ez, vagyis az atmoszféra dinamikájának instabilitása az, ami lehetővé teszi az időjárás globális szabályozását.

Az időjárás-előrejelzési modellek nagyon érzékenyek a kezdeti feltételekre. Mindez azt sugallja, hogy a légkör kielégítő megfigyelése és modellezése esetén az atmoszféra evolúciója akár már apró beavatkozások révén is irányítható. A globális időjárást irányító rendszer architektúrája, és a rendszer összetevői már meghatározásra kerültek. A visszacsatolást ellenőrző rendszer – mely hasonlatos volna azokhoz, amelyeket ipari környezetekben ma is alkalmaznak – ugyancsak megterveztük. Habár az időjárást szabályozó rendszer különlegesen komplex, a szükséges technológiai háttér mégis kiépíthető a következő néhány évtizedben.

A legkritikusabb problémát az jelenti, hogyan is valósítjuk meg a szükséges beavatkozást. A kutatás első fázisában számos kalkulációt végeztünk, pl. arra vonatkozólag, hogy milyen zavarások szükségesek a hurrikánok pályájának megváltoztatásához – hiszen ez a globális időjárás szabályozás egyik elsődleges célja.

A kutatás második fázisában tovább finomítjuk az elképzeléseket, realisztikusabbá tesszük az eredményeket, és meghatározzuk azokat a követelményeket, amelyek a földkörüli pályán keringő szolárisreflektor-flotta (a fizikai értelemben vett irányító mechanizmus) kiépítéséhez szükségesek.

A forradalmian új koncepció mellett a tervezett rendszerben számos olyan területet érintő technológia is található, amelyek kifejezetten a NASA érdeklődési körébe esnek, és más célokból kifolyólag amúgy is kifejlesztésre kerülnének. Ide tartoznak a légkörtudományok, a távérzékelés, az alacsony költségű műholdak (műholdflották), a napenergiával működő szatellitek, a fejlettebb komputerrendszerek, megarendszerek tervezése, stb."

Akit bővebben is érdekel Hoffman és társai kutatása, további információkat a www.niac.usra.edu webhely idevágó részein találhat. Azt azért mindenképp szeretném megjegyezni, hogy habár Hoffman tervét kétségkívül érdekes elképzelésnek tartom, túlságosan is sok – nem is elsősorban anyagi, vagy technológiai, inkább morális és tudományos – akadályt látok a megvalósítása előtt tornyosulni. Kik, és milyen konszenzus alapján fogják meghatározni, hogy egy hurrikán irányát hogyan változtassák meg? Az USA partvidéke felől merre is tereljék azokat? Netalán a térség politikai mumusának számító Kuba irányába, inkább „kevésbé érdemes" emberek szeretteit megölve és otthonait romba döntve? Immár a környezeti kockázatot sem egyenlően fogják viselni Földünk országai, és a gazdagok pénzzel és technológiával váltják meg biztonságukat a szegények és elmaradottak kárára? Másfelől továbbra is itt van a sokat emlegetett pillangószárny-effektus, a légkör kaotikus viselkedésre való hajlandósága: amíg pontosan ki nem ismertük a végtelenül finom rendszer működését, minden durva emberi beavatkozás játék a tűzzel...

3D nanoháttértár – valóban kolosszális

Köztudott, hogy számos cég folytat kutatásokat napjaink mágneses és optikai adattárolóinak kiváltása végett. Az egyik alternatív megközelítési irányt a nanotechnológia képviseli: ebbe a vonulatba illeszkedik a Colossal Storage legújabb fej-

lesztése is, amelyről a szakmai körökben megbízhatónak ítélt feltaláló, Michael E. Thomas nem kevesebbet állít, mint hogy 100 terabyte (vagyis 10 000 gigabyte) tárolására képes egy 45 dollárba kerülő, cserélhető, 3.5" lemezen. Az írást-olvasást lehetővé tevő eszköz sem ígérkezik különösebben drágának a maga 650 dollárjával... Thomas előrejelzése szerint a megoldás akár egy éven belül megjelenhet a boltok polcain.

Ahogy arról a sztorit elsőként felkaroló physorg.com beszámolt: „Michael feltalálta és szabadalmaztatta a világ első és egyetlen koncepcióját, amely olyan, érintkezés nélküli, ultraibolya foton indukálta elektromos mezőn alapszik, ami ferroelektromos, nemlineáris fotonkristályokat manipulál – mindez annak a lehetőségét kínálja, hogy a fény az ultraibolya-mélykék frekvenciatartományban, vagyis 1-400 nanométer között is manipulálható legyen." A technika „3D holografikus optikai háttértár nanotechnológia" (3D Holographic Optical Storage Nanotechnology) névre hallgat, és egy sorozatnyi programozható molekuláris lencsét alkalmaz a fény manipulálása végett. Mindezt viszont nem azon a 700 nanométeres hullámhosszúságon, amelyet a jelenlegi CD és DVD meghajtók vörös lézerei használnak, sőt, még csak nem is az új, kék lézerek 450 nanométeres hullámhosszúságán, amelyet a nagyobb háttértárak (pl. az 50 GB-os Blu-Ray) alkalmaznak!
Ehelyett a feltaláló az ultraibolya fény 50 nanométeres hullámhosszúságát használja, ahol az UV fotonok, karöltve az elektromos mezővel az atomi méretű molekuláris részecskéket a digitális háttértároláshoz szükséges 0, vagy 1 állásba kapcsolhatják (mint azt a hagyományos tranzisztoroknál is megszokhattuk).

Fetish - 245 le benzingőz nélkül

Az első hallásra hihetetlennek tűnő adatsűrűség elérését a háttértár térbelisége – vagyis holografikus volta – teszi lehetővé. A három dimenzió az I/O műveleteknél is sokat segít, az eszköz 10 tera-bit/másodperc sebességgel olvas és ír, párhuzamosan az x, y és z tengely mentén. Bővebb információ a már említett physorg.com oldalon, ill. a Colossal Storage webhelyén (colossalstorage.net) található.

Fetish

Egyes pletykák szerint Forma-1-es visszatérését tervezgető, exkluzív modelljei elhíresült francia autógyártó, a Venturi új üdvöskéje, a Fetish domborít – a potom félmillió dollárba kerülő járgányba nem kevesebb, mint 245 lóerőt pakoltak, amely a 100 kilométeres sebesség elérését alig 4,3 másodperc alatt teszi lehetővé. Ez önmagában még nem lenne különösebb újdonság, de ha figyelembe vesszük, hogy a Fetish-ben – elsőként a kategóriájába tartozó autók közül – elektromos „szív" dobog (akarom mondani dohog)...

Google a mobilon

Végezetül egy valóban történelmi pillanatot megörökítő fotó: a világ legnépszerűbb webes keresőmotorja, a Google szolgáltatásai immár SMS-en keresztül is igénybe vehetők! Újabb nagy lépés a világháló és a mobilhálózatok végső összefonódása felé...

Joshua

AKCIÓ! Soha vissza nem térő ajánlat! Hát bolondok vagyunk mi, hogy ennyi mindent adunk ajándékba az e havi szám mellé? Újabb magyar nyelvű teljes játék, és még egy értékes Doom könyv is? Beláthatod, hogy erről te sem maradhatsz le... Ja, hogy már megvettétek! Akkor talán abba is hagyhatjuk a tévéshopos felvezetést... Csapó kettő:

Olla olvasók!

Mit szóltok? Még mindig október, és már megint itt vagyunk! Az e havi levrov tartalmából: rendelünk Doom pólót, türelmet kérünk a két legjobban várt teljes játékkal kapcsolatban, beszélgetünk a Gamersztori legújabb felvonásáról, nosztalgiázunk keveset, megkapjuk a kért Kingdom Under Fire Gold kódot, mindeközben vissza-visszatérünk a korrektor nénire, s végül megoldjuk a CD-borítók kérdését is.

Végzet a köbön

Vaniliás bitumen! Bocs, ha rossz helyre írok, de valaki árulja már el nekem, esetleg honnan tudnék szerezni Doom3-as pólót? Kérlek, válaszoljon valaki, mert élet-halál kérdése! Na, szia!
Hamubasült nokedli

Pántlikás tengerimalac! Tudomásom szerint Doom 3 pólót nem hozott be a magyar képviselet kereskedelmi célzattal, tehát ha rendelni akarsz (na tessék, csak nem szabadulunk a TV-Shop száltól), azt interneten kell lebonyolítanod. Az id saját online boltjában gyenge 18 dollár leszurkolásával boldog Doom 3 pólótulaj lehetsz, ami ugyan postaköltséggel már nem olcsó móka, de hát, ha egyszer élet-halál kérdése...

Mi csinál Katinka?

Hi. Csak a Korrektor nénitől szeretném megkérdezni, hogy szokott-e PC-s játékokkal játszani? Meg hogy lehetne-e új szavazás? Már olyan unalmas az a kérdés, hogy minek örülnél jobban a magazin mellé.
Dóra

Ühüm, az új szavazás problémakör jogos, Sasa remélhetőleg már fel is dobott valami új kérdést. Most pedig hátradőlök, átadva a szót. (Kösz a kérdést, naná, hogy szoktam: Gothic2, Thief 3 a kedvenceim. – korrnéni)

Spellforce láz

Hello, evribodri, meg tudja mondani valaki, aki a tűz közelében tartózkodik, hogy a Spellforce mikor is fog megjelenni a PC Guru mellékleteként? Vagy csak érdekes tréfáról volt szó az augusztusi (?) szám egyik rejtett, apró betűs zugában? Tréfának mindenesetre rossz, de szívatásnak még elmegy, khmm... Persze, tudom, hogy komolyan kiadjátok DVD-n (JuliuS ígérte, PC Guru 2004 no.9, 123.oldal, Közös lónak.. c. bekezdése), de nem lehetne a dátumot közhírré tenni? Vagy csak így titokban, csak nekem, csak e-mailben? Nem mintha nagyon várnám, szó sincs ilyesmiről (á nem, ez eszünkbe sem jutott), de szó ami szó, tűk halmazán ülök a bejelentése óta, ugyanis a megvételét terveztem. Azonban ha az általam favorizált újságba még bele is csempészik orvul az egyik kedvenc játékomat, akkor ugyebár nem veszem meg drága pengőforintokért, kezicsókolom. :-).
Más. Szinte minden hónapban visszatérő probléma, hogy a teljes játék nem megfelelő. Kicsit unalmas ez így, pedig teljesen érthető, hogy pl. egy Doom 3-at mégsem lehet betenni mellékletként, akkor ugyanis a bolti árral azonos lenne az újság ára is. Nincs egyetlen sajtótermék, ami a legfrissebb játékokat, szoftvereket, vagy akár DVD-filmeket kiadná, jóformán ingyen. Képzeljük csak el: a PC World a Photoshop CS-t, a Computer Panoráma a CorelDraw 12-t, a Cinema magazin pedig a StarWars trilógia most megjelenő szép dobozos darabját adná ki. Nem lenne sok ember, aki megvenné az újságot az ára miatt! Talán nem is a csúcs játékok kiadása a cél, hanem az információ és e mellé adnak pluszt, ami egy játék, vagy könyv, poszter, stb.
Bye, .: arsene lupin :.

Jól látja, kedves professzor úr, bár tagadhatatlanul kellemes elképzelni azt a SW trilógiás Cinemát... Ami pedig a Spellforce-ot illeti, megszámlálhatatlan levél érkezett ezen tárgykörben, mind többen kéritek számon a megjelenését (szorosan követi a Pokoli Szomszédokat követelő leveláradat). Hát erre volt jó, hogy fellibbentettük a fátylat, inkább tartottuk volna a szánkat? Eztán majd jól nem árulunk el semmit előre (hehe). Na, következő levél... ja, hogy nem válaszoltam? Türelem, nem kell már sokat várni. Azt ígértük, hogy az idén lesz Pokoli is, Spellforce is. Na mármost: idén pont két PC Guru jelenik még meg...

Uram, igen uram!

Csőváz Guru Team! Arra gondoltam, hogy lehetne a Gothic 2 a következő teljes játék.
Úgyhogy oldjátok meg, de gyorsan!
Üdv: Silver Sword

Igenisss! Sasa, dobjál félre mindent, irány Németország, Gothic 2 licenc nélkül vissza ne gyere! Miféle leadás, ugyan már, legfeljebb csúszunk pár hetet a megjelenéssel! Ja hogy már van leszervezve valami? Hogy épp a várva várt Pokoli Szomszédok? Egye fene, akkor visszaülhetsz.

Hová tűnt a Herceg?

Sziasztok! Nagyon várom már a PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN-t, de szerintem nem én vagyok az egyetlen. :) Kérdésem, hogy egy demót esetleg nem tudnátok felrakni a DVD-re? Mármint POPWW-t? Messze még a november... Mindegy, írjátok meg ha igen, meg azt is ha nem! Üdvözlettel: Arnold

**Mint az őrült, ki letépte láncát,
Vágtatott Chris a szobán át,
Telefonált, szervezkedett,
Ígért fűt-fát, fenyegetett**

**Mignem végül elintézte
Ubi is bocsánatát kérte
El is küldték nagy sietve
De elkéstek, szedte-vedte**

**Ezért aztán nincs mit tenni
Jegelni kell, s nem másra kenni
De legközelebb prezentáljuk
DVD-nken felkínáljuk**

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Ezt magának G-Man! A múltkori látogatása óta takarítjuk a szörnyeket!" "
- Laci

"Üdvözlöm elnök úr, az ürgolyhó bázison"
- Perge Attila

"A nem túl sok munkabérrel megáldott töröttkezű kukás, bemutat a mi főpolgármesterünknek!"
- Sütő Roland

A győzteseknek gratulálunk, magyar nyelvű, eredeti Rebels játékprogramokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Demóját a kis hercegnek
Novemberben te is lesd meg
Vagy ha nem bírod ki mégse
Töltsd le tüstént, kattints, kész-e?

Jobb lesz, ha ezt abbahagyom
Alkohollal kevert napon
Többet nem írok levrovot
Itt a vége, várnak, futok!

Ööö, izé, én kérek elnézést!

Katinka #2

Szevasztok Guruk! Fogós kérdés! Hogy lehet az ember nálatok cikkíró? Csak ennyi!
U.I.(röff) Fényképet követelek a korrnéniről! **(Fraszt... – korrnéni)**
Core System

Látom beindult a fantázia azzal, hogy többekben tudatosult, nőnemű munkatárs is van a bandában. Te véletlen nem azért akarsz cikkíró lenni, hogy ráhajthass a korrektorunkra?

Gamer sztori – epilógus

Kedves Zak! Rövid leszek
(- mondta a kígyó és felcsúszott a sínekre) :D
1. A poszter nagyon jó! Kár, hogy anyámék nem engedik kitenni!
2. Mikor lesz már a dupla sűrűségű DVD? És mivel lesz tele? Mert az előző igen szegény volt!
3. Az újság tök jó! Jobb, mint a GS (ha nem lehet kiírni, töröld ki) **(Miért ne lehetne? Itt otthon vagyok, azt írok, ami tetszik.)**. Egyébként nem tudom, *mír* nem hozzátok csatlakozott a Gamer? Szemetek.
Bodó Imre
Ui.: Rakjál már be kérlek, mer 2.-jára írok!

1. Inkább a posztereid ne legyenek kitéve a szobádban, mint hogy te legyél kitéve a szobádból (hú, ez nagyon zen-szagú lett, hehe).
2. Kívánságod parancs, a főnökök rábólintottak, mostantól kilencgigás korong van. A megtöltéssel nem lesz gond, legfeljebb a Christ rákötjük valami infúzióra, aztán rázárjuk az ajtót, hadd dolgozzon.
3. Ez így elég félreérthető, válasszuk gyorsan szét. Amit én hallottam a „csatlakozásról", az pusztán a Gamer-vezetés (akik bebuktatták az egészet) akciója az előfizetők leszerelésére, tehát kb. kimerül abban, amit anno az 576-nál egyszer már átéltünk (logó nagy büszkén kicsapva címoldalra pár hónapig, és... ennyi). Maguk a Gamer cikkírók pedig két csoportba tartoznak: van egyrészt a régi motoros Mocsy, Lily, Brazil-féle formáció, akik – tudomásom szerint – nem mentek sehová, másrészt meg a többiek, akik közül a két legfontosabb ember (Lord Lucas és Flatline) már virtuálisan áthurcolkodott (...nem, nem a Gamer-logós magazinhoz). Mindenki levonhatja, amit kell.

Első levelem

Kedves Zak!
Még sose írtam a levrovnak, úgyhogy most úgy gondoltam eljött az ideje. Lenne pár kérdésem.
1.: Van rá esély, hogy valamikor a közeljövőben teljes játék legyen a Call of Duty, a Jedi Academy, vagy a Need for Speed Underground? (Nem nagyon hiszem, de azért megkérdezem, hátha mégis...) **(Sajnos nem sok, az említett játékok kiadói nem igazán teljesjátékbarátok.)**
2.: Szeretném megtudni, hogy ha kívülállóként néznétek a Gamestart és a PC Gurut, akkor melyiket mondanátok jobbnak? (Én biztos, hogy titeket választanálak!) **(Én is, talán azért is ide írok.)**
3.: Szerintetek az ATI-k vagy az nVidiák a jobbak? És az AMD vagy az Intel jobb? (Én AMD és ATI párti vagyok.) **(Na itt már erősen megoszlanak a vélemények, én speciel a másik kettőt favorizálom, de ez régről eredő megszokás inkább.)**
4.: A PC Guru szerkesztőinek és cikkíróinak mik a kedvenc játékstílusaik? (Az enyém az FPS, RPG, és RTS).
Nyári Szabolcs

A cikkírók és szerkesztők többnyire arról a játékról írnak, ami közel áll hozzájuk, tehát csak meg kell nézned a korábbi számokat (könnyen leveheted, hogy pl. Sasa az akcióra, Stöki a stratégiára bukik, és így tovább).

NosztalGURU

HÁj!
Papírt gyűjtöttünk a suliban, és ma voltam haveroknál összekötözgetni a papírt. Elég uncsi volt, amíg nem találtunk öt régi PC Gurut. Jó volt olvasni a régi játékokról: AoE II., Pizza Syndicate, és többek között a Warhammer 40000-ről is, ott is az van a címlapon, mint nemrég nálatok volt, és a régi szám elején is egy űrgárdista van. Azért nagy fejlődés. (A Warhammerben is meg a Guruban is). Akkor is király volt az újság mai szemmel is, meg most is az, legyen így ezután is! Papírgyűjtők: Fejes Ádám, (én) Engler Ádám, Kővári Tamás, Knoska Balázs, Dányi Roland és Kádár Lajos. Jó lenne, ha betennétek a levrovba, mert jönnének nekem eggyel, mert elintéztem nekik a sajtóban lévő szereplésüket. Kösz.
Fejes

Jó dolog a nosztalgia! Szegény JuliuS mesélte, hogy neki is megvolt a teljes Guru archívum, aztán egy beázást követő pinceárvíz után kidobhatta az egészet az 576, PC Zed és Computer Mánia gyűjteményével együtt. Egyébként most hogy is van ez, akkor te is jössz nekem eggyel?

Gerinctelen CD borítók

Helloooo Zak!
Szerintem, és néhány ismerősöm szerint is, nem kellene poszter az újság mellé, szerintem sokkal jobb lenne, ha DVD tokot adnátok az újsághoz, mivel úgy „teljesjátékabb" hatása lenne.:) Ha már itt tartok, szerintem mostanában TÚL sok a stratégia/felülnézetes akciójáték! Apropó: már nem is hiszek benne, hogy lesz majd a Pokoli Szomszédok [...] **(Nyissz, megvágtam a levelet, a következő számban jönnek a Szomszédok.)** Az újság hátsó részén lévő CD borítók pedig nagyon eligénytelenedtek. Csak rajta van a játék logója, és minimum rendszerkövetelménye. Ez nagyon kevés, és még az oldalára sincs kiírva a játék neve! Légyszi, szerkesszetek oda jó borítót, mert én mindig kivágom őket. Az újságban lévő nyereményjátékok tetszenek, bár most csak egy maradt (azt hiszem), a képaláírás pályázat. Visszatérhetnének a régi compók, és a honlapotokon levő nyereményjáték is felbukkanhatna újra! Mára azt hiszem ennyi! További jó munkát, és sok szerencsét, tisztelettel:
CeE

A DVD tok sokkal többe kerül, mint a poszter, és tartok tőle, hogy az előfizetőknek – ha egyáltalán a posta kivinné – számtalanszor izzé-porrá aprítva kerülne bele a postaládájába. Pedig jó lenne, igaz akkor nem is biztos, hogy ráférne a borító egy A4-es oldalra. Apropó borítók: ez tényleg a mi bűnünk, korábban JuliuS követte el őket, de azzal hogy elment, nem nagyon maradt gazdája a dolognak. De most utánanyúltunk, így eztán újra ő készíti nektek a régi formában, ha minden igaz, már a mostani Restaurant Empire esetében is.

Megint teljes játék

Hello Zak!
Tök jó a levrov, mióta te vezeted! Teljes játéknak adhatnátok Knight&Merchants-ot, vagy Swine-t! Üdvözlettel:
cruncher

Igen, adhatnánk, ha már nem lett volna korábban melléklet máshol. Te nem figyelsz, ez rossz pont. Jaj mit is beszélek, hiszen a konkurenciára nem figyelsz, akkor ez jó pont (hehe).

Gamer-baci

Hello!
Üdvözlöm a new jövevényeket! Ellenőrizzétek őket, hogy nem terjesztenek-e valami gémer bacilust! Egyébként a PC Guru soxor jobb, min a többi pc mizújs, szal hajrá! Bocs, korrnéni (Bocskornéni)! **(Ugyan, szóra sem érdemes... – korrnéni)** Maj' pár év múlva megyek oda hozzátok, úgyhogy tarcsatok(**Khmm... – korrnéni**) fenn nékem egy helyet, ok? hehehe...
vbalu

Nos... az átvilágítást megejtettük, egyelőre tünetmentes mindenki. Tartjuk a helyed, a bocskornéni szívébe máris tutira beloptad magad. (A hétszentség... – bocskornéni)

KuF kulcs

Hi Zak!
Jól nyomod, meg amúgy általánosságban Ti ott mindannyian! Chesternek a kért Kingdom Under Fire Gold cd-kulcs: G1SD-QTJC-KR6I-Q0(nulla)SM. Jónak kell lennie, nekem műxik! Más: Jó lenne, ha a sráccal, aki a mozifilmekről ír, esetleg meg is nézetnétek azokat a filmeket, ha meg megnézi, akkor figyeljen is oda, mert néha sztem (és több ismerősöm szerint is) irtózatos nagy hülyeségeket ír! Pl: a Shrek 2 korántsem annyira jó, az első rész csuklóból leveri...; a Megtorló: nem olyan rossz az a film, aki csak ezért nem nézte meg, az tegye meg nyugodtan. Gyenge színészek? John Travolta mióta gyenge színész? AvP: olvass el egy AvP-könyvet, vagy játssz egy játékkal, hidd el, nem olyan rossz az sem... Nah jók legyetek:-)
Dash

Köszi a kódot! A Peti igenis megnézi a filmeket, ott ül szorgalmasan a sajtóvetítéseken, egyszerűen más ízlésetek van (szerintem is jobb volt az első Shrek, de psztl).

Xbox rovat

Szeva Guru!
Azt szeretném megkérdezni, hogy miért vettétek ki az Xbox híreket? Azzal szerintem nem volt semmi baj. (Szerintem más is így gondolja.) Azt szeretném, ha vissza tennétek, és ennek nem csak én örülnék szerintem. Csak ennyit írok, mert ha beraknátok a levrovba akkor másoknak is jusson hely.
Nyuszi007

De, volt vele baj, méghozzá éppen ti, olvasók prüszköltetek tőle sokan. Ha a nemzetközi helyzet fokozódik, akarom mondani, ha a konzolok újra teret hódítanak, és tömegek követelik rajtunk az Xbox (Xbox 2, PS 3, PSP...) híreket, esetleg újra elgondolkozunk rajta, de egyelőre erről szó se nincsen.

Ennyi lett volna ezúttal a levrov, ebben a hónapban már nem találkozunk többször (lévén már csak egy hétvége van hátra), mindenkinek jó Halloweent, legközelebb november végén olvashattok PC Gurut, addig is várjuk együtt a Télapót, különös tekintettel a zsákjára. Pá!

Zak
levrov@pcguru.hu

Utóirat: Most látom, valami időutazós trükkel mégiscsak sikerült felcsempészni a DVD-re a Persia 2 demóját. A verset tessék átértelmezni úgy, hogy a teljes verzió tesztjére vonatkozik a novemberi ígérgetés...

Egy korszak lezárult

A GAMER sztori 2.

Ha az óvónéni feltette volna a kérdést nekem, hogy miért is szerettem a Gamer magazinnál dolgozni, remegő lábakkal emelkedve a hokedliről, meg-megigazítva szőke loknijaimat (amik természetesen kétlófarkas kombinációban gravitálnak a fejemen), cérnavékony hangon kezdtem volna a mondókámat...

...amikor először kapcsolatba kerültem a Gamer szerkesztőséggel, az ajtón belépve azt kellett tapasztalnom, bizony abszolúte jó helyen járok. Lilyvel folytatott telefonbeszélgetésem pár órával korábban arra engedett következtetni, hogy olyan társasággal fogok találkozni, akik felülmúlják minden várakozásomat, mint első kapcsolatom az offline sajtóval. Azt vártam, hogy mindenki farzsebben lapuló Unreal Tournamentekkel szaladgál, és hogy az épp aktuális napi játékpóló mellett az egyik kezükben mindig PC-s játékmagazinokat szorongatnak. Nem jártam nagyon messze az igazságtól, sőt, elképedve kellett szemrevételeznem, ahogy Lily és Mocsy ajtaján belépve a munkaasztalukon Broáf Satyi éppen a tördelőt (Laza) próbálta minél nagyobb hatékonysággal „megtömni"... Épp lapleadás volt (mint utóbb kiderült, ez mindennemű hasonló tevékenységre mentség, de akkor, első körben ez még sokat látott örömlány lelkemnek is sok volt...), úgyhogy mindenki bent tartózkodott. Rögtön kiderült, hogy itt bizony jó helyem lesz, a körbevezetés és Lily anyai gondoskodása mellett lassacskán (19,5 perc) sikerült elengednem magam – de ez már történelem.

Nem fogom elfelejteni a Gamernél töltött idő alatt átélt, anekdotajellegű, életreszóló mondásokat és élményeket (PPéter havi vicceiről nem is beszélve, amit legfröcsögősebb rémálmaimban sem szeretnék felidézni.), amik úgy érzem, halványan átkerültek a lapba is, ezzel is családiasabbá téve a szerény kis csapat munkáját. Mindenkinek megvolt a saját kis világa, amiben verhetetlen volt – tudom, mindenhol ez a helyzet, mégis, számomra egyszerűnek tűnt a képlet, ha információra volt szükségem. Lilyhez rohantunk, ha éhesek voltunk, vagy MMORPG-kkel kapcsolatban akartunk tudni valamit (esetleg elakadtunk a Sims valamelyik epizódjában). Mocsy fejből megmondta akármelyik játék huszonkilencedik pályáján a harminckettedik ajtó belépőkódját, melyet még maguk a fejlesztők is a falra festékszórózva jegyeztek csak meg. Hunor különböző testrészeiből hardveresként mindig egy-egy RAM, videokártya, vagy éppenséggel a legfrissebb Intel proci hullott mindig. Brazil nem töltött el úgy percet a szerkben, hogy ne üvöltött volna a levegőbe ogre.hu-ra illő mondatokat (vagy ne Warblade-eztünk volna órákon át munka helyett....). Lawmant pedig nem láttam másként soha, csak tortával az ajtón belépni (úgy sütött, ahogy én soha nem fogok nő létemre!), esetleg a gépe előtt ülve, türelmesen kódolgatva a következő DVD tartalmát...
Jó kis csapat volt, Timi (szerkesztőségi asszisztens hölgyemény) volt az egyedüli, aki megorrolt rám a Gamernél töltött egy évem alatt, ő is csak azért, mert állandóan a gépét használtam, ha éppen már nem volt bent és cikket kellett írnom. Sajnos notórius késő voltam a leadásoknál, de elnéző baltacsapásokkal mindig sikerült jó útra térítenie Lilyéknek. Jobb, ha Hancu is felkészül, hogy bezony ott kell állni Lucas és az én hátam mögött partvissal, melynek megfelelően alkalmas hengeres végpontjait be lehet inzertálni sebességváltóként a nyílásainkba, növelve a karakterleütés per másodperc változót...

> A Gamer sztori második részét a Gamer egyik kedvenc cikkírója Flatline követte el. A PC GURU-hoz azonban nem csak ő, hanem Lord Lucas is csatlakozott, aki ezentúl a Killing Spree rovatot vezeti majd.

Kicsit nehézkesen szokom az új csapatot, de ez a legkevésbé érdekli őket. Hancica, Sasa és Grath úgy döntött, ismerkedésként elcibálnak a szerkesztőséghez közeli gyomortelítő létesítménybe, hogy semleges környezetben elmondják, mik is a rabszolgák szabályai a PC Gurunál. Nem mondhatnám, hogy remegő térdekkel érkeztem a helyszínre, és ha így is lett volna, a látványuk azonnal eloszlatta volna minden félelmemet az új teammel kapcsolatban. Átlagos vénemberek, ha a harminc-közeli állapotot annak lehet nevezni (Grath-et leszámítva, aki a szerkesztőség Benjáminjának számít életkora miatt – persze nem paraméterei alapján, mivel szerintem vagy négyszer akkora, mint az én törékeny testem). Sasa, ahogy hallom, nem tud úgy végigmenni a városon, hogy ne lassítaná a mozgását négy-öt, a bokájába kapaszkodó negyvenközeli manikűrös bébi, Hancu pedig annyi játékfejlesztővel áll napi szinten kapcsolatban, hogy lépni alig bír az exkluzív anyagoktól.

Egy biztos, nagyon szép korszak fájó vége érkezett el számomra, mikor a Gamer megszűnt, remélem a PC Guru keretein belül valamilyen formában továbbvihetjük Lucasszal azt, amit fontosnak tartunk az offline PC-s játéksajtó világában.

Ne felejtsetek el lapozni, kellemes olvasgatást!

-=Flatline=-

Hány évesek is vagyunk?

A múlt hónapban meghirdetett pályázatunkra többszáz levél érkezett, ám a helyes dátumot sajnos csak kevesen találták el. Az első GURU floppy lemezes formában 1990-ben látott napvilágot, így a GURU jövőre ünnepli a 15-ik szülinapját. Kérdésünk azonban az első papírújságra vonatkozott, amelynek első száma 1992 augusztusában jelent meg. A fél éves előfizetést Sándor László veszprémi olvasónk nyerte. Gratulálunk az előfizetéséhez!

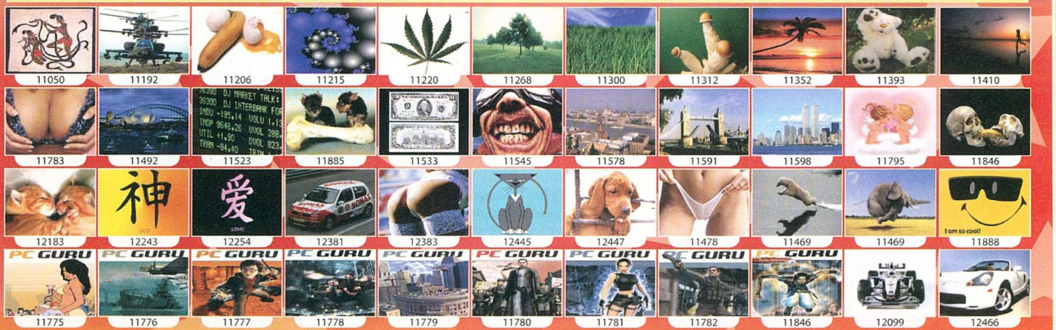
SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK - MMS - EK

Csak 400 Ft! + Áfa

Szinte minden telefonra!

Színes háttérképek - MMS-ek PCHATTER XXXXX → 1785

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650,8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15,GX-20,GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T68i, Z600. A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCHATTER 11001) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 400 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063



POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK

Csak 400 Ft! + Áfa

Szinte minden telefonra!

PCPOLI XXXX → 1785

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3650, 5100,6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD67, GD87, SAGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20,GX30, Siemens A55, A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T300, T310, T600, T610, T630, Z600. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Top

Groove Coverage - 7 Years a 50 D	1676
O-zone - Dragostea Din Tei tipp	1876
Blue - Bubblin'	1895
Kelis - Trick Me	1817
Usher - Burn	1902
Usher - Yeah	1632
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487
Hooligans - Királylány	1330
Nox - Százszor ölelj meg	1395
V-Tech - Homokba írt szerelem	1598
Tankcsapda - Be vagyok rúgva	1637
Benni Benassi - Satisfaction	1468
Scooter - Maria	1264
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311
Macskajaj	1299

Indulók

Szép gyermekem	1688
Magyar olimpiai dal 2004	1937
Fradi induló	1639
Sej, a mi lobogónkat	1687
Ismeretlen - Bunkócska	1666
Mint a mókus	1685
Májusköszöntő	1684

Magyar

Dopeman - Nincs köztünk csicska	1275
Ganxta Zolee és a Kartel - A legnagyobb pofon	1369
Kool and the Gang - Celebration	1104
LL Junior - Raggmoffin 2	1355
Majka Papa ft. Kétarc - Kiszavazó Show	1253
Magyar olimpiai dal 2004	1937
Auth Csilla - A szerelem az esetem	1661
Back II Black - Szerelembomba	1341
Beatrice - Azok a boldog	1343
Beatrice - Nyolc óra munka	1433
Belga - Hazakísérlek	1641
Crystal - Jég a tűzben	1284
Demjén Ferenc - Vigyél bele a jóba	1602
Emilio - Ne nézz vissza rám	1450
Groovehouse - Ha újra látom	1376
Hevesi Tamás - Elválás	1604
Hungária - Istambul	1605
Jamie Winchester and Hrutka Róbert - One Way to Heaven	1377
Jamie Winchester és Hrutka Róbert - Nice Try	1674
Republic - 67es út	1503
R-Port - Te vagy, aki kell	1282
Unique - Mozaik	1290
United - Keserű méz	1926
Varga Zsuzsa - Rázd még!	1256
Zorán - A szerelemnek múlnia kell	1517
Zsédenyi Adrienn - Szeress Most	1374
Tankcsapda - Itt vannak a tankok	1651

Pop

Blue - Bubblin'	1895
Kelis - Trick Me	1817
D-12 - My Band	1642
Maroon5 - This Love	1672
Avril Lavigne - My Happy Ending	1898
Nelly Furtado - Forca	1858
Despina Vandi - Opa Opa	1890
Anastacia - Left Outside Alone	1640
Black Eyed Peas - Let's Get It Started	1903
The Rasmus - Guilty	1929
Evanescence - Everybody's Fool	1891
Beyoncé - Naughty Girl	1829
Linkin Park - Breaking The Habit	1818
O-zone - Dragostea Din Tei	1876
Groove Coverage - 7 Years and 50 Days	1676
Usher - Yeah	1632
Scooter - Maria	1264
Britney Spears - Toxic	1463
Basement Jaxx - Good Luck	1600
Sugababes - In The Middle	1636

Rock

Oasis - Songbird	1759
Tankcsapda - Föld és Ég	1786
Guns n\' Roses - Paradise City	1134
Prodigy - Breath	1203
Evanescence - Bring Me to Life	1241
Anthrax & Public Enemy - Bring the Noise	[illegible]
Limp Bizkit - Faith	1135
Stripped - Let It Bleed	1780
Iron Maiden - The Trooper	1921
Sepultura - Refuse Resist	1924
Pantera - Domination	1922

Újdonság

Unisex - Rád találok	1972
Romantic - A tegnap véget ért	1971
Majka ft. Tyson - Tündi bündi	1970
Jam Win és Hrutka R - One of Us	1969
Lil' Flip ft. Lea - Sunshine	1979

Zajok/effektek

Funky-monky	1844
Kossuth Rádió szünetjel	1847
Fanfár	1843
EKG	1842
Big Ben	1839
Lejtő...	1841
Mikrobi	1851
Harmadik típusú találkozások	1836
Varázs...	1849
Piaci kofák	1852
SMS	1853

MONO CSENGÉSEK

Nem csak NOKIÁRA!

PCCSENG XXXXX → 1785

Ha Nokia telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha SonyEriccson, Siemens C45, S45, ME45 vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715 telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Újdonság

50 Cents - Pimp	22064
Sean Paul - Like Glue	22061
Mary J. Blidge Ft. Method Man - Love At First Sight	22057
Muse - Time Is Running Out	22058
No Angels - Someday	22059
Redrama - Hang It Up	22060
System Of Dawn - Sugar	22062
Iron Maiden - Wildest Dreams	22053
Linkin Park - Numb	22054
Marilyn Manson - This Is The New Shit	22056
Technicolour - Fireflies	22063

Disco/dance

Craig David - I Am Walking Away	[illegible]
Sugarbabes - Freak Like Me	10786
Dido - Thank You	10653
Kylie Minogue - Cant Get You Out Of My Head	10287
Madison Av. - Don't Call Me Baby	110221
Pink - Dont Let	10802
Kool And The Gang - Celebration	[illegible]
Prodigy - Poison	21338
Scooter - Posse	21344
Jean Michel Jarre - Oxygene	21328
Atc - My Heart Beats Like A Drum	21301
Eiffel 65 - Move Your Body	21298
Daft Punk - Aerodynamic	21017
Sean Paul - Like Glue	22061

Zajok

Computer Jatek - Bruce Lee	10500
Buborékok - Zaj	21075
Computer Jatek - Outrun	10506
Szivdobogas (Zaj)	21423
Sms Erkezett (Zaj)	21394
Bkv Szignál	22048
Máv Szignál	21288
Fax Kuldes (Zaj)	21144

Tv/film

Ironman (From Beavis & Butthead)	10194
Yakety Saks (The Benny Hill Show)	21494
Szuper Csapat (Tv Sorozat)	21425
Eastenders (Tv Sorozat)	10253
Macgyver (Tv Sorozat)	21278
Popeye A Tengeresz - Tema	21343
Rendorakademia - Tema	21339
Miami Vice (Tv Sorozat)	21294
Rém Rendes Család	21353
Rtl Klub Hirado - Focimzene	21365
Macskajaj	22044
Mekk Mester	22041
Magnum (Tv Sorozat)	21281
Jóbarátok (I\'ll Be There For You)	21231
Southpark-blame Canada	10510
Friends (Tv Sorozat)	10463
Mission Impossible	10607
Die Hard Filmzene	10798
The Pink Panther	20024
Forest Gump Filmzene	10799
The Good,bad & Ugly Theme	10415

AUDIÓ CSENGÉSEK

Nálunk először!

Igazi hang

PCX XXXX → 06 90 629 000

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCX szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 629 000-ás számra! (pl. PCX 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 799 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Emberhangok

Nevetés (férfi)	3048
Baba sírás	3047
Tarzan	3100
Good morning (férfi gépi)	3014
Nevetés (női)	3049
Juhuuu	3046
Good bye (női gépi)	3027
You have a new message (férfi gépi)	[illegible]
Hello baby (férfi gépi)	3016
New message received (férfi gépi)	[illegible]
You have a new message (női gépi)	3037
Szalacsi	3038
Horkolás	3045
Erotikus aaah (női)	3041
Böfögés	3039

Zene

Halleluja (kórus)	3061
Hockey	3066
Hárfa	3065
Mexikói	3063
Xilofon	3077
Kisdob	3068
Orgona	3070
Vibrafon	3076
Trombita2	3072

Állathangok

Kecske	3005
Kutya	3006
Varjú	3012
Tücsök	3011
Macska	3004
Ló	3007

Fegyverek

Időzített bomba	3058
Gépfegyver	3057
Pisztoly	3059
Bomba	3056

Járművek

Kamion	3104
Mozdony síp	3092
Hajókürt	3079
Forma1	3089

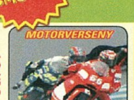
JAVA JÁTÉKOK

Letöltés csak 1 SMS-sel!

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Járőr játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 504 üzenetet a 06-90-629-000 számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

Járőr

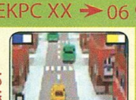


Támogatott telefonok: Nokia 5100,6100,6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 3650, 7650, N-Gage, 6600, 3510i, 3410, 6310i

A játékban egy gyorsasági motorral száguldasz az általad választott pályákon. Legyél gyors és sportszerű, hogy a legjobb köröket futhasd. A pályát tanulmányozhatod a térkép segítségével. Rajt!

JATEKPC 523

Járőr



Platform: N30c, N40

Feladatod rendőrként üldözőbe venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autód összetörne. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozol közlekedési dugóval és sok járdaszegéllyel. (kaland)

JATEKPC 504

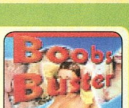
Tankvadász

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Te vagy az utolsó ember, akiben bízhatunk. Egyetlen fegyvered van az ellenség ellen: a tankod.

JATEKPC 12

Boobs Buster

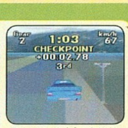


Támogatott telefonok: Nokia 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

JATEKPC 39

TommiMäkkinen



Támogatott telefonok: Nokia 3410, 6310i, 3650, 7650, N-Gage

Légy Te Tomi Mäkkinen! Ha sikerül az első három helyezés valamelyikét elérned, új pályák várnak Rád.

JATEKPC 73

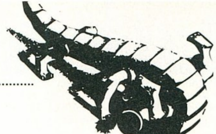
Tiana Reed

Támogatott telefonok: Nokia 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 3650, 7650, N-Gage, 6600, 3510i

Egyre nehezebb pályákon harcolhatsz Tania, a profi kommandós szerepében. Az ellenség váratlanul csap le, de mindig győzhetsz, ha igazi kommandósként gondolkodsz.

JATEKPC 512

Telefontípusok hivatkozása: N30bw: 3410, 6310i, N30c: 3510i, N40: 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, N60: 3650, 7650, N-Gage, 6600, V300: Motorola V300, V525, V600, T720: T720/T720i, SieSL55, SieS55: Siemens SL55, S55, Sharp_20: Gx20, Gx30, Sharp_22: Gx22, Sharp_10: Gx10, SEP800: Sony Ericsson P800 és P900



Anakonda 2

Mozi

Ahogy azt a hollywoodi filmgépezettől megszokhattuk, az idei év sem szűkölködik a folytatásokban: míg a nyári moziidőszakra főleg a színvonalasabb (Pókember 2, Shrek 2) alkotások jutottak, az ősz magával hozta a gyengébb darabokat. Várható a mozikba a botrányosan rossz Már megint bérgyilkos a szomszédom, a butácska Neveletlen hercegnő 2 és bizony ebbe a kategóriába sorolható az Anakonda második epizódja is. Már az első rész sem könyvelhetett el zajos sikereket, így érthetetlen, miért kellett hasonlóan gyengécske folytatást összedobni.

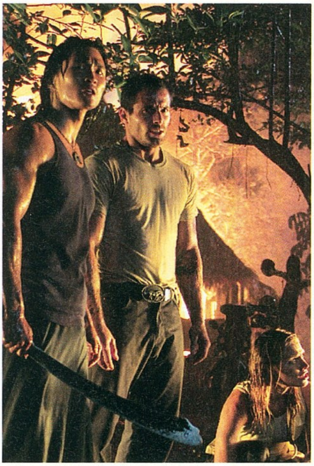
A történet nem sokban különbözik az elsőétől, aminek oka főleg abban gyökeredzik, hogy az írók egy az egyben az eredetit vették alapul, és csak itt-ott szabták át kicsit a sztorit. A cselekmény gyorsan a lovak közé csap, és miután megkapjuk az alap motivációt – a dzsungelből kell megszerezni egy igen ritka, de annál nagyobb haszonnal kecsegtető növényt – azonnal kezdetét veszi a film lényegi része, azaz a szereplők folyamatos elhalálozása. Az expedíció tagjai között megtalálhatjuk a hasonló filmek összes sablonfiguráját (kiégett, de profi vezető, nagymenő, ügyefogyott technikus, csinibaba, a gonosz), így nagy megerőltetést senkinek nem fog okozni, hogy kitalálja, milyen sorrendben vesznek véres búcsút az egyes karakterek a megszokott panelekből dolgozó történettől. Kit érdekel a lerágott cselekmény, ha az akció a székbe szögezi az embert? – hangozhatna a logikusnak tűnő érv, de aki erre számít, bizony hatalmasat csalódhat.

2/5

Az Anakonda 2 ugyan tartogat egy-két hatásos pillanatot, de többnyire itt is csak a jól bevált – előre kiszámítható – elemekkel dolgozik, így a rettegés nem fog kerülgetni senkit.

A magyar címből ugyan nem sejthető (eredetileg többes számban Anacondas), de ezúttal nem egy nagyra nőtt hidegvérű fogja ritkitani a szereplőket, hanem mindjárt több tucat, hiszen meggondolatlan hőseink épp a párzási időszakot választják küldetésük lebonyolítására. A hatás azonban elmarad: a számítógéppel generált kígyók távolról sem nevezhetők félelmetesnek, és az ember a – gyenge lábakon álló – magyarázat ellenére is hajlamos elgondolkodni: vajon hogyan nőtt méteres fog az anakondák szájába, és miért érzik életcéljuknak az esőerdőbe tévedő homo sapiensek elpusztítását. A film, bár hemzseg a buta hibáktól, rendelkezik azzal a pozitív tulajdonsággal, hogy igen gyenge volta ellenére is képes lekötni nézőjét. Hallatunk ugyan néhány lemondó sóhajt, néha fogjuk a fejünket, de azért gond nélkül végig tudjuk ülni a csekélyke másfél órát. Ebben nagy szerepe van a felfelbukkanó elmés beszólásoknak, és a Cole nevezetű (Eugene Byrd) szereplőnek, aki hamar szerethető figurává válik és az ember a hátralévő percekben azért izgul, hogy ne ő legyen az elfuserált hüllők soron következő áldozata.

Ettől függetlenül Anakonda 2 érthetetlen folytatás, mely főleg a kereskedelmi csatornák szerda esti műsorsávjába illik, nem a mozik vásznaira – de aki



nem csömörlött még meg a pitonoktól és boáktól, talán még jól is szórakozhat.

Összegzés:
Totális B kategória, mely a jóérzésű mozilátogatót már kezdete előtt, a plakátjával képes kiüldözni a filmszínházakból.

Mobil

Mozi

A mobiltelefon napjainkra az életnek legalább olyan szerves részévé vált, mint a cipő, hiszen – bár némileg túlzással éltünk – manapság már szinte mindenki hord magánál egyet, és bizonyos mértékben el sem tudjuk képzelni az életünket nélküle. A modern technikának e vívmányával az ember már internetezni, videózni, játszani, fényképezni tud, státuszszimbólummá vált, és már azon sem lepődünk meg, hogy egész estét betöltő mozifilmet kanyarítanak a vezeték nélküli eszköz köré. Az alaptörténet nem túl bonyolult, ám rejt magában ügyes fordulatokat: elrabolnak egy nőt (Kim Basinger), aki a fogságban egy szétzúzott telefon segítségével feltárcsáz egy számot, ami egy mobil tulajdonosához tartozik. A kezdeti hitetlenkedés ellenére a fiatal hősünk (Chris Evans), kihasználva a készülék adta szabadságot, megpróbál segíteni a szerencsétlen áldozaton, miközben kénytelen-kelletlen meg kell küzdenie az emberrablókkal és a telefon korlátaival (térerő, akku, és egyéb problémák).

A Nokia reklámfilmjeként – az életmentő eszköz ugyanis egy 6600-as modell – is felfogható alkotás tehát igen egyedi cselekménnyel igyekszik a moziba csábítani a nézőket, ám az igényeket nagy valószínűséggel nem fogja mindenki számára kielégíteni. Az első nagy negatívum, ami szemet szúr, a főszereplő Kim Basinger személyében érhető tetten, aki bizony ezúttal kritikán aluli teljesítménnyel borzolja a nézők idegeit. Mentségére legyen mondva, a forgatókönyv nem nyújtott számára nagy lehetőségeket (szövegének 70%-a a „segítség!", „mi történt?", „ó istenem!" mérsékelten kreatív triászának variálására épül), de alakítása inkább irritáló, mint sajnálatra méltó. Ezen a ponton szerencsésen ellensúlyoz a másik fő karaktert alakító Chris Evans, aki behatárolt lehetőségei ellenére ügyesen hozza a hétköznapi hős figuráját. Bár a Mobil kimondottan izgalmas, és sikerült megfelelő humorfaktorral is felvértezni, azért picit mégis szúrja az ember szemét. Egy idő után a nézőnek olyan érzése támad, mintha hiányozna valami, folyton arra gondolunk: többet is ki lehetett volna hozni ebből a moziból. A történet helyenként szétesni látszik, felmerül a gyanú, hogy egyes jelenetek csak azért lettek beiktatva, hogy tovább hangsúlyozzák a telefon jobb vagy rosszabb oldalát, miközben az érdemi cselekményhez nem sokat tesznek hozzá. A meghatározó törés az utolsó harmadban éri a filmet, amikor a végtelenül elkoptatott befejezésben a gonosz elnyeri végső büntetését, és az utolsó mondatokat hallgatva (plusz ha van erőnk, a stáblistát vizsgálgatva) elkezd realizálódni bennünk a felismerés: nem is a mobilRÓL készült a film, hanem a mobilHOZ. A marketing ilyen szintű használata képes kicsit felbőszíteni az embert, de a Mobil szórakoztató volta elfeledtetheti mindezt, hiszen hibáitól eltekintve szórakoztató, még ha nem is használja ki teljes mértékben az alapokban rejlő potenciákat.

3/5

Összegzés:
Használható ötlet kissé ügyetlen feldolgozása, egyszeri mozіélmény, de ezúttal a jobbik fajtából.

Birkás Péter

2 lemez
Rendező: Sam Raimi,
Szereplők: Tobey Maguire, Kirsten Dunst, James Franco, Alfred Molina, Rosemary Harris, J. K. Simmons
Hang: magyar, angol, török DD 5.1
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol, török
DVD Start: 2004. november 16.
Forgalomba hozza: Warner

Pókember 2 DVD

Ahogy azt már a filmrovatban is megjegyeztük, az idei év bővelkedett a folytatásokban. Ennek a hullámnak az egyik jeles darabja a Pókember 2, mely amellett, hogy nem hoz szégyent sikeres elődjére, bizonyos pontjain túl is szárnyalja azt. Peter Parker immár az egyetem padjait koptatja, s miközben igyekszik megküzdeni a felnőtt élet gondjaival, tetemes időt fordít arra, hogy piros-kék ruhájában megóvja New Yorkot és lakóit a különböző veszélyektől. Ám a cérna előbb-utóbb a pókoknál is elszakad, így Peter megszabadul egyre terhesebb alteregójától, hogy végre rendezhesse mindinkább katasztrofálissá váló magánéletét. A nagy erő azonban nagy felelősséggel jár, s mikor a zseniális Dr. Octavius saját kísérlete által megtébolyodik, majd a boszszúszomjas Harry Osborn szolgálatába áll, hősünknek fel kell vennie a harcot eddigi legveszélyesebb ellenfelével...

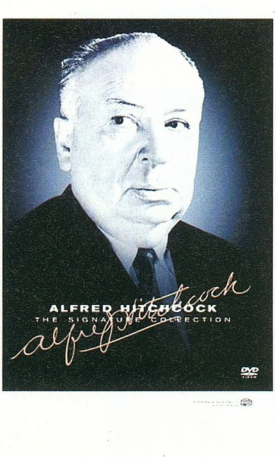
5/5

Sam Raimi a második rész készítésekor is megfelelő érzékkel nyúlt az immár negyven éves Pókember-történetelemhez, annak legjobb pillanatait belezsúfolva a több mint két órás alkotásba. A fantasztikus látványt kellően kidolgozott történet kíséri, mely megfelelő mértékben koncentrál a karakterekre és a cselekményt továbbgördítő fordulatokra. A rendező tökéletesen adaptálja a képregényfüzetek zseniális humorát, s mellette jut ideje a drámai pillanatokra is. Így minden izében tökéletes képregény-feldolgozás született, mely nem csak a rajongóknak, de a lapozható őrülettől távol álló közönség számára is megfelelő szórakozást biztosít.

Extrák:
A film mellett – az első rész DVD kiadásához hasonlóan – ezúttal is bőven találhatunk extrákat, így ismét igen korrekt és igényes korongpár boldog tulajdonosai lehetünk, ha benevezünk erre a menetre. Kezdésnek rögtön meghallgathatjuk az audiokommentárt, ami ezúttal Sam Raimi, Tobey Maguire, Avi Arad és Grant Curtis közreműködésével került fel az első korongra. Folytatásként elszórakozhatunk a bakiparádén, vagy bekapcsolhatjuk a Pókösztön nevezetű specialitást, mely a film alatt folyamatos információkkal látja el a kíváncsi nézőt. Muzikális beállítottságúak korongonként egy-egy klippel csillapíthatják igényeiket (Train – Ordinary, Killin Heidi), továbbá az első korongon találhatunk néhány hasznos infót a jelmeztervezésről, Octopusról, Jamesonról, Peterről és Mary Jane-ről. A második korong egy tizenkét részes werkfilmmel fogad, mely két órában avat be minket a film készítésének folyamatába, a kezdetektől egészen a díszbemutatóig. Emellett kisfilmek sora várja a kíváncsi tekinteteket az alábbi témákban: vívódó hős, Pókember és a nők, Octopus – képregénytől a filmig. Betekinthetünk a forgatás titkaiba, megcsodálhatjuk Alex Ross fantasztikus főcímképeit, találhatunk néhány előzetest, webes linkeket, s ha ez még mindig nem lenne elég, a két lemez rejtett extrákkal várja a kutakodókat.

A Pókember két DVD-s bemutatkozása igen kecsegtető, igazi full extrás összeállítás, mely még véletlenül sem hiányozhat az első rész mellől.

12 lemez
Rendező: Alfred Hitchcock
Szereplők: filmenként változó
Hang: angol (mono)
Kép: 4:3 (FF)
Felirat: magyar, angol, cseh, lengyel
DVD Start: 2004. november 9.
Forgalomba hozza: Universal



Hitchkok gyűjtemény 1-2

Alfred Hitchcock neve bizonyosan mindenki számára ismerősen cseng, ha másért nem, hát azért, mert a Psychoról már mindenkinek hallania kellett. Edzettebb filmbarátok persze a mester neve hallatán már sorolják is a címeket: Szabotőr, A gyanú árnyékában, A kötél, Hátsó Ablak, Bajok Harryvel, Az ember, aki túl sokat tudott, Madarak, Marnie, Szakadt függöny, Topáz, Téboly, Családi összeesküvés... Ha ezek a darabok idáig elkerülték volna a figyelmünket, esetleg most szeretnénk őket megszerezni, a Hitchcock gyűjtemény nekünk készült, hiszen a két díszdoboz a fentebb felsorolt filmeket tartalmazza, kétszer hat darabos leosztásban. A filmtörténeti klasszikusoknak számító alkotások nem hiányozhatnak egyetlen műértő gyűjteményéből sem, s bár az ár nagy valószínűséggel súrolni fogja a csillagos eget, ezeknek a filmeknek az esetében érdemes az embernek kicsit mélyebben a zsebébe nyúlnia. Az egyetlen negatívum a kiadványokkal kapcsolatban, hogy Hitchcock két legjobb filmje: a bevezetőben emlegetett Psycho és a Szédülés nem kapott helyet ebben a két csomagban, s előreláthatólag nem is érkeznek meg a hazai piacra. Ezáltal a gyűjtemény mégsem olyan teljes, de ha nem vagyunk telhetetlenek, így is értékes doboznak lehetünk tulajdonosai.

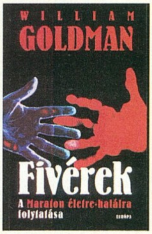
4/5

Extrák:
Extrák tekintetében bizony kényes helyzetben vagyunk, hiszen hiába várnánk, hogy a közel fél évszázados alkotások mellé rendezői audiokommentár, esetleg speciális effekt ismertető dukáljon. Ám a lemez készítői nem hagyták cserben a rajongókat, és igyekeztek olyan fennmaradt kuriózumokat összevadászni, melyek érdemesek arra, hogy helyet kapjanak a filmek mellett. Az extrák filmenként változnak, találhatunk korabeli előzeteseket, werkfilmeket, híradórészletet, sztoriboardokat, Hitchcock eredeti rajzait, látványterveket, interjúkat, kimaradt jelenetek és alternatív befejezések fotóit, vázlatait, próbafelvételt, kisfilmet és galériát több száz képpel.
Elsőre talán mindez nem tűnik olyan kecsegtetőnek, de aki belátja, hogy ilyen hosszú idő távlatából nehéz a mai felhozatallal versenyképes korongot összehozni, az bizonyára értékelni fogja azt a keveset, amit ezek a lemezek nyújtani tudnak. Kétségtelen, hogy a gyűjtemény nem a speciális adalék miatt fogja vásárlásra csábítani a filmbarát közönséget, de még mindig jobban jártunk, mintha csak kétszer hat filmet kaptunk volna. A Hitchcock gyűjtemény puritán módon is képes lett volna eladni önmagát, ám így még csábítóbb.

DVD

Fivérek W. Goldman

Kiadó: Európa



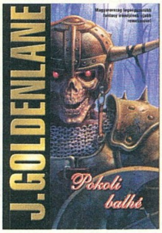
Biztosan akadnak olvasóink között, akiknek William Goldman már ismerős valahonnan. Ha így van, az ok nem véletlen, az amerikai úriember ugyanis elismert regény- és forgatókönyvíró, így viszonylag sűrűn összefuthatunk a nevével kikapcsolódásaink során. Fivérek című munkája a méltán híres Maraton életre-halálra folytatása (az előzmény ismerete erősen ajánlott), és legalább olyan élvezetes olvasmány, mint Goldman korábbi alkotásai.

A nyolcvanas évek közepén járunk, és a cselekmény a már korábbról megismert szereplőket ismét felkarolva kalauzol el minket a titkosszolgálatok nem éppen patyolattiszta világába. Újra elmélyedhetünk az egyszerűen csak az „Osztály"-nak titulált szervezet véres hétköznapjaiban, ahol a feladat ezúttal sem egyszerű, megelőzni egy újabb világháborút. A szerző stílusa azonnal magával ragadja olvasóját, hiszen egyedi történetvezetése folyamatosan arra sarkallja a kíváncsi közönséget, hogy minél előbb a végére járjon a cselekménynek. A Fivérek „személyében" a jó krimi hagyományait tökéletesen kielégítő regénnyel van dolgunk, hiszen fordulatokban és brutális eseményekben nincs hiány, a cinikus, fekete humor pedig nagyon ül. Az eddigi rajongóknak kötelező, de aki mostanáig még nem fedezte fel magának Goldman „világát" de kedveli a szövevényes bűnügyi sztorikat, annak itt a megfelelő alkalom, hogy bepótolja a lemaradást, és egyszerre ismerje meg az előzményt és az éppen aktuális folytatást.

4/5

Pokoli balhé J. Goldenlane

Kiadó: Beholder

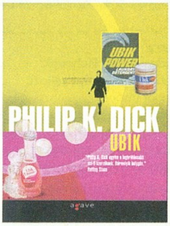


Magyar fantasy-írókban nincs hiány, e csoport egyik jeles képviselője J. Goldenlane, nemét tekintve hölgy, aki igen egyedi, de felettébb szórakoztató stílusban tárja elénk kedvenc karaktereinek újabb fordulatos kalandjait. Az Isteni Balhéból már ismert bájos, ám kissé zűrös természetű Thani és lovagja Q al Aquim békésen tengetik napjaikat Wareen várában, egészen addig, míg az események furcsa – egészen pontosan pokoli – fordulatot nem vesznek. Thani egy könnyed barlangtúra után először megzavarja saját temetését, majd értesül kedvese haláláról, kénytelen menekülni a végzetét kívánók elől, de mindez nem gátolja abban, hogy kiderítse, mi vagy ki forgatta fel ennyire többnyire boldog, nyugodt életét. Goldenlane a tőle ismert – és megszeretett – módon ezúttal is szakít a modoros, komoly fantasy szövegkörnyezettel, és igen laza, napjainkra jellemző pörgős, lendületes történetvezetéssel viszi előre olvasóját. Az egyes szám első személyben előadott, párhuzamosan zajló – Thani majd Q szemszögéből bemutatott – cselekmény kellően izgalmas, megfelelő mennyiségű humorral átszőtt, továbbá érződik benne némi feminista jelleg, de ez az apróság csak olyan plusszal ajándékozza meg a regényt, ami még élvezetesebbé teszi az egyébként is olvasmányos sorokat.

4/5

Ubik Philip K. Dick

Kiadó: Agave



Philip K. Dick immáron egy éve rendszeres vendége a könyvesboltok és az igényes science-fiction gyűjtők polcainak. A kiadónak hála folyamatosan jelennek meg a több díjjal kitüntetett szerző legjobb írásai; ízléses formába öntve, egységes tipográfiával ellátott köteteket gyűjthetünk össze, melyek amellett, hogy nagyszerű olvasmányok, külalakjukban is igazodnak a belső értékekhez. Az Ubik a negyedik ilyen regény a sorban, és a briliáns szerző ezúttal sem hazudtolja meg magát a sorok között. Némi bevezető után „szemtanúi" lehetünk egy merényletnek, mely Glen Runciter halálához és egyéb megmagyarázhatatlan eseményekhez vezet. Az üzletember temetését követően alkalmazottai furcsa dolgokra lesznek figyelmesek: a világ mintha megváltozott volna, és mintha Runciter sem lenne olyan halott, mint ahogy azt gondolták. Dick 1966-ban vetette papírra az Ubikot, és ismét olyat alkotott, ami túlmutat az egyszerű ürlényes, lézerfegyveres sci-fin. Írása bonyolult, lebilincselő, elgondolkodtatja olvasóját, és ahogy egyre beljebb haladunk a történetben, úgy tárul fel előttünk az író zsenialitása, amivel egyre csak csavarja a történetet, hogy a végén letaglózzon, és olyat nyújtson, amire nem is számítottunk. Az állandó olvasók számára kihagyhatatlan darab, s ha a végére értünk, nem kell csüggedni, máris itt az új regény: a Valis. Addig is: az Ubik legyen velünk...

5/5

Hatalom Kártyái Kártyajáték

Kiadó: Beholder

Az utóbbi időben elmaradt a Külvilág-rovatból a társasjátékok bemutatása, most megkíséreljük ennek újbóli megindítását. A sort a magyar fejlesztésű gyűjtögetős kártyajátékkal, a Hatalom Kártyáival, vagy rövidebb nevén a HKK-val kezdjük (az újsághoz mellékelten találtok egy lapot is a játékból).

Mivel néhányan talán nincsenek tisztában a gyűjtögetős játékok mibenlétével, pár szóban erre is kitérnék: itt a játékosok nem ugyanolyan lapokkal rendelkeznek, hanem a saját stílusuk, éppen alkalmazott taktikájuk szerint állítják össze. A lapokat a boltokban kapható, vásárláskor ismeretlen tartalmú paklik nagyüzemi vétele útján szerezhetjük meg, de cserélgetni is lehet. A HKK a Beholder saját teremtésű Túlélők Földje világában játszódik, amely lényegében egy világégés utáni fantasy birodalom. A kártyázók varázslókat alakítanak, akiknek célja a többiek elpusztítása (már ketten is lehet játszani, de többen is háborúzhatunk). A kapott varázspontokból idézhetünk meg lényeket, akiket bűbájokkal és tárgyakkal erősíthetünk meg, és akiket támadásra és épületek felhúzására használhatunk. Mivel már jóval több, mint ezer különféle lap létezik, szinte nincs két egyforma pakli, és bárki rábukkanhat új kombókra. Aki nem tud angolul, vagy nincs kedve vagyonokat költeni a Magicre, bátran vegyen néhány csomag HKK-t, és kezdjen neki a játéknak!

King Arthur Soundtrack

Kiadó: Warner Music

Jerry Bruckheimer az utóbbi évek legsikeresebb producerévé nőtte ki magát: már mindenki azt hitte, amihez nyúl, arannyá változik. Egyszer azonban mindenki életében eljön a pillanat, mikor megszakad a sikersorozat, Bruckheimernek az Artúr király kapcsán kellett megtanulnia: senki nem tévedhetetlen (a film a kasszáknál nem hozta az elvárásokat). Mégis van valami ezzel a mozival kapcsolatban, amire oda kell figyelni, ez pedig a zenéje.

5/5

Az Armageddon és a Pearl Harbor producere fajsúlyának megfelelő zeneszerzőt választott a soundtrack megkomponálásához, és Hans Zimmer, nevéhez méltóan nem is okozott csalódást. Az albumon hét szám kapott helyet, ami elsőre kevésnek tűnhet, de ez ne riasszon el senkit, hiszen kettő közülük meghaladja, egy pedig megközelíti a tíz percet; összességében majdnem egyórányi muzsika várja a harcias dallamokra éhes közönséget. A hét track közül mindössze hat Zimmer saját munkája, a hetedik a film betétdala (Moya Brennan előadásában), mely a megszokottól eltérően a lemez nyitódarabja – igen kellemes, fülbemászó szám, némileg emlékeztet a Gladiátor hasonlóan melankonikus szerzeményére. Ami a lemez többi részét illeti, a Zimmer által írt dallamok hozzák a mestertől elvárt színvonalat. A felcsendülő hangszerek, a néha-néha bekapcsolódó kórussal karöltve azonnal a lovagkorba repítik a hallgatót, hol felemelve, hol a legnagyobb reménytelenségbe taszítva a zene hatására meglóduló gondolatainkat. A félelmetes atmoszféra garantált, az egyes taktusokat hallgatva szinte látjuk a dübörgő lovakat, a csatába vágtató kerekasztal-lovagokat, átérezzük a győzelem mámorát és a vereség keserű ízét. Hans Zimmer ezúttal is kellő változatossággal dolgozott, így a King Arthur többszöri lejátszás után sem unalmas, azonnal elvarázsolja hallgatóját, ezáltal az utóbbi idők egyik legjobb filmzenei korongját tisztelhetjük benne.

R.E.M. Around the sun

Kiadó: Warner Music

Az R.E.M. egyike azoknak a csapatoknak napjaink pop és rock világában, akik igen régóta képesek folyamatosan kielégíteni a rajongók és általában véve az igényes zene kedvelőinek igényeit. Az immáron huszonnégy éve létező, kezdetben csak underground körökben ismert, majd fokozatosan világszintű ismertségre szert tévő csapat a 2001-ben megjelent Reveal után idén ismét stúdiólemezzel rukkolt elő, mely a korongon utolsóként szereplő Around the Sun című számról lett elnevezve. A banda diszkográfiájának tizenkilencedik darabja egyszerű, ám igényes, letisztult formában érkezik a zenei piacra, és tartalmát tekintve szintén csak dicsérő szavakkal illethetjük az összeállítást. A továbbra is trióként funkcionáló felállás legújabb korongja tizenhárom dalt tartalmaz, és stílusában leginkább az Automatic for the People és az Up albumot idézi. A tizenkettő plusz egy szerzemény közül sokaknak ismerős lehet a Final Straw, mely letölthető az együttes hivatalos honlapjáról, és szintén találkozhattunk már a korong kezdő dalával (Leaving New York), mely egy ideje igen népszerű a különböző zenei csatornákon, és témáját tekintve egyfajta meghajlás a sokat megélt Nagy Alma előtt.

5/5

A politikai állásfoglalás ezúttal igen komoly szerepet kapott az R.E.M. életében, hiszen ingyen beszerezhető daluk az iraki háború kezdetekor került fel a hálóra, I wanted to be wrong című számuk szintén komoly társadalmi üzenetet tartalmaz, az amerikai szavazásra buzdító turnéjukról nem is beszélve. Ez az adalék persze mit sem számít a lemez kézbevételekor, hiszen miután a lejátszóba helyeztük korongot, és először halljuk a frontember Michael Stipe utánozhatatlan orgánumát, szinte megszűnik a világ és átadhatjuk magunkat a tökéletes R.E.M. érzésnek, mely – mint mindig – most is hamar magával ragadja hallgatóját. Tömegközlekedés közbeni discmanes hallgatásra egyáltalán nem ajánlott az Around the Sun, mert a kiváló muzsikában elmerülve könnyedén azon vehetjük észre magunkat, hogy akár öt-hat is megállóval túlhaladtuk tervezett úticélunkat…

Dream Theater Live at Budokan

Kiadó: Warner Music

Az idei október nagy valószínűséggel igen fontos dátumként fog megmaradni a Dream Theater rajongóinak naptárában, hiszen az ősznek e hónapjában jelent meg az öttagú csapat, a tokiói Budokanban megrendezett koncertjének felvett anyaga, mely igazi kuriózumként rögtön három lemezzel ajándékozta meg a lelkes közönséget. Az R.E.M. albumához hasonlatos, színvonalas papírtokban érkező korongtrió tartalmazza a nagysikerű koncert majdnem teljes repertoárját, a játékidő eléri a két óra negyven percet, ami már egy átlag fellépéshez képest is szép eredmény, hát még ha lemezkiadásról beszélünk. A meghatározhatatlan stílusban (albumaikon a progresszív metált elegyítik a klasszikus zenével és helyenként a jazzel) játszó banda ezúttal is hű marad önmagához, és a stúdiólemezekről ismert szerzeményeiket hihetetlen tehetséggel cifrázzák tovább a színpadon, amit szerencsénkre ezúttal bármikor újrahallgathatunk. Elsőre talán furcsának tűnhet, hogy a három korong mindössze tizennyolc szerzeményt tartalmaz, de a fentebb említett plusz élmények miatt (virtuóz gitár- és dobfutamok), nem egyszer tizegynéhány (This Dying Soul, Endless Sacrifice, Instrumedley, Trial of Tears) vagy akár húsz perces (Beyond this Life) trackkel is találkozhatunk!

5/5

A műfaj határait feszegető dalok között találhatunk igazi zúzós darabokat és a Dream Theater stílusához képest lírikusabb, lassabb felvételeket egyaránt. Az összkép már-már tökéletes, az instrumentális elemek csodás összhangban működnek együtt a hol vadul tépett, hol érzéssel pengetett gitárokkal, és a sajátos, eltéveszthetetlen hanggal megáldott énekessel, James LaBrie-vel. Mindezt a zenei élményt csak fokozza a koncerthangulat, a morajló, nem egyszer ovációban kitörő tömeg – és végeredményben nyugodtan elmondhatjuk: kiváló kiadással van dolgunk, mely nem csak muzikális értékei miatt, de a hangulat okán is megéri a vételt.

Birkás Péter

Sid Meier's Pirates!

17 éve megjelent egy játék, aminél jobbat a maga műfajában – a hozzánk hasonló rajongók szerint legalábbis – azóta sem sikerült alkotni. A Pirates!-ben minden benne van, amit valaha játékdesigner kitalált: stratégia, taktika, akció, kaland, RPG, szimulátor... Mindez most, az eredeti alkotók által új életre kel: a XX. század legjobb játéka XXI. századi formát ölt! Előre nosztalgiahuszárok és retrosznobok, irány a Karib-tenger!

Need for Speed Underground 2 / GTR

Nem sokkal lapzártánk előtt futott be a nagy várakozással övezett autóverseny előzetes kipróbálható verziója, amiből (a 80%-os készültségi fok ellenére) világosan látszott, hogy ismét remek, élvezetes száguldozásban lesz részünk a nagyvárosok utcáin. Tasi igencsak el lesz kényeztetve a következő hónapban, hiszen az arcade kategória megaslágere mellett várhatóan megérkezik tesztelésre a szuperélethű szimulátor GTR is! Így vagy úgy, mindenképpen leteszteljük tehát az év autós játékát...

Prince of Persia: Warrior Within

Ha a DVD-mellékletünkön található demó kipróbálása valakit nem győzött volna meg: a tavalyi év legnagyobb meglepetésjátékának folytatása cseppet sem veszített lendületéből! Megváltozott főhős, sötét hangulat, kétkezes harc, hegynyi főellenségek, minden eddiginél akrobatikusabb és brutálisabb harcok, időutazás, és még ki tudja mi minden vár ránk az ügyességi-akciójátékok legújabb trónkövetelője jóvoltából. A Warrior Within tucatnyi „E3 legjobbja" díjjal a tarsolyában várja a pillanatot, hogy felszabadítsa a Hercegben szunnyadó harcos lelkét...

Pro Evolution Soccer 4

Oly sok évnyi FIFA-egyeduralom után, a Pro Evo Soccer PC-s bemutatkozásával végre ismét vérre menő konkurenciaharc zajlik a fociprogramok világában! Egyre-másra jönnek az újítások, az Off-the-Ball, a First Touch, az élethűség, az animációk minősége az egekbe szökik. Jelenleg a FIFA 2005 a király, de máris jön a válaszcsapás egyenesen Japánból, a Konami boszorkánykonyhájából. A Pro Evo 4 az „igazi futballszimuláció" vonalát viszi tovább, hogy milyen sikerrel, kiderül következő számunkból...

A következő teljes játék: Pokoli szomszédok

Az olvasók által legjobban várt játék a Pokoli szomszédokmely novemberben végre a PC GURU DVD mellékletén. A nagyszerű és szórakoztató ügyességi-logikai játékban nincs más feladatunk mint borsot törni és őrületbe kergetni szomszédunkat. A játék természetesen teljes egészében magyarítva lesz!

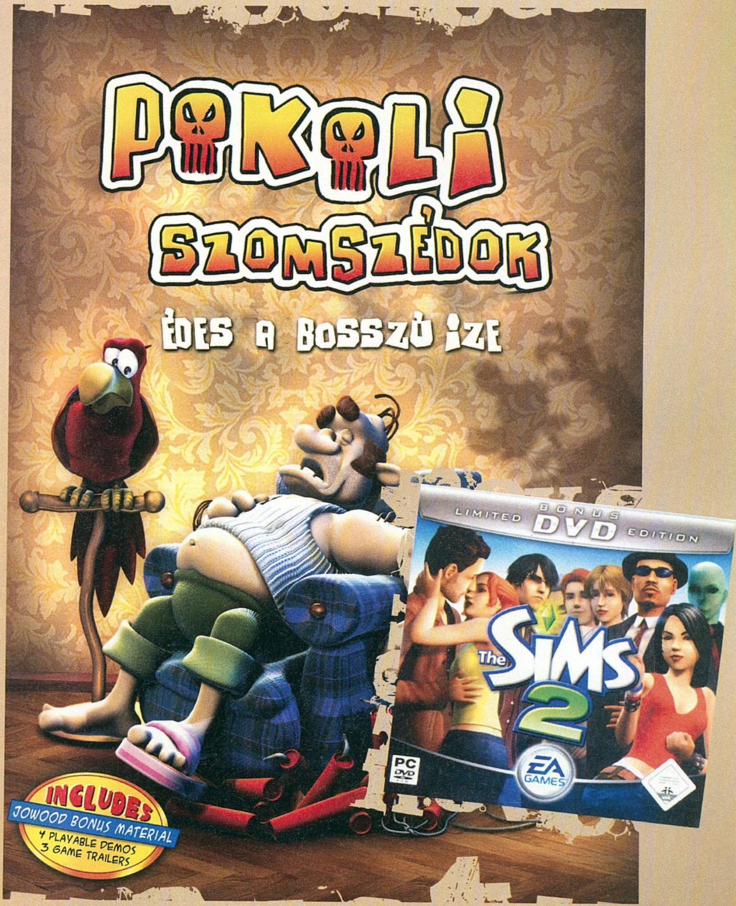
Minimum gépigény: Pentium 166, 64 MB RAM, 16 MB VRAM, 130 MB HDD

Extra ajándék: Sims 2 Collector's Edition DVD!

A Sims 2 inyenceknek szánt különleges verziója Magyarországon nem kerül kereskedelmi forgalomba. Úgy döntöttünk, megmentjük a rajongókat a netes rendelés kínjaitól, és a gyűjtői változat extra DVD-jét (rengeteg érdekességgel, exkluzív videointerjúkkal, és számtalan egyéb meglepetéssel) 100%-osan lemagyarítva, előkarácsonyi ajándékként adjuk a következő PC Guru mellé!

A következő PC Guru 2004. november 26-án jelenik meg!

A következő PC GURU teljes játéka:



"Az év egyik legviccesebb és legszórakoztatóbb játéka!"
GamersHell 90%

+Ajándék The Sims 2 Collectors Edition
DVD magyar nyelven

A KÖVETKEZŐ PC GURU NOVEMBER 26-ÁN JELENIK MEG!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Vogel Burda Communications Kft. 1091 Budapest, Üllői út u. 25.hétfő-péntek: 9-17 óráig
Hotline vonalak:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-342
Tel: (06-1)-888-3423

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Fax: (06-1)-888-3499
Honlap: www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, **Fax:** (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, **Fax:** (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, **Fax:** (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

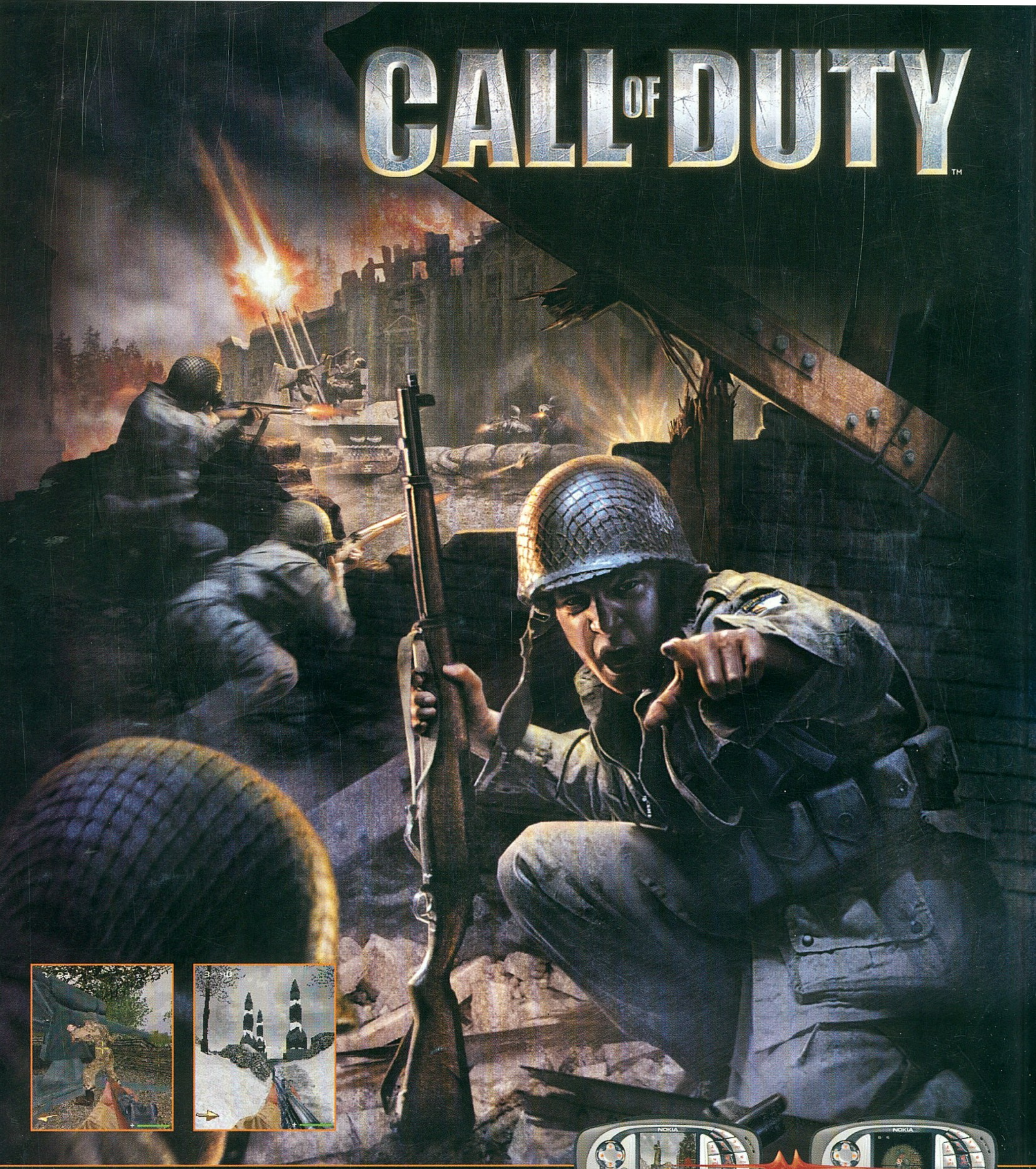
A PC GURU e havi száma 26500 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

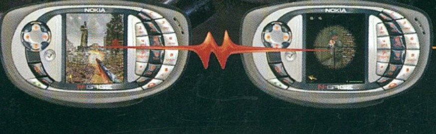
Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

www.SonyEricsson.com/hu
Majd holnap alszol
3D játékok • MP3-lejátszó • Videolejátszó • Digitális fotók
5 haver, 5 nap, 5 ország
Irány a www.sleep-tomorrow.com
és nyerj egy felejthetetlen utazást!*
*A játék 2004. december 19-ig tart. A játék teljes szabályzata megtalálható a játék internetoldalán.
Sony Ericsson
Az új K500i QuickShare™ -rel
A képtovábbítás egyszerű módja





**Őröld fel az ellenfél hadigépezetét – Call of Duty™
Parancsnoki központod ezúttal is a bőséges ellátmánnyal
felszerelt N-Gage™ játékgép lesz.**

Szövetséges katonaként végigharcolhatod a második világháború legendás csatáit. Részt vehetsz amerikai ejtőernyős bevetéseken, a brit SAS szabotázs-akcióiban és orosz katonaként a keleti front elkeseredett városharcaiban. Teheted mindezt 4 többjátékos-térképen, további három harcos bevonásával Deathmatch és Teamdeathmatch módban, Bluetooth kapcsolaton keresztül. És ha erősítésre van szükséged, jelentkezz az N-Gage Arénában letölthető fegyvertunningokért, tippekért, cheat-ekért. Vezeték nélküli többjátékos világégés N-Gage játékgépeden.

n-gage.com

N·GAGE NOKIA bárhol bárkivel

ACTIVISION® N·GAGE ARENA

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage és az N-Gage QD a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. 2003-2004 Activision Inc. Az Activision elnevezés egy bejegyzett védjegy, a Call and Duty megjelölés pedig az Activision Inc. védjegye. Minden jog fenntartva. Minden más védjegy és kereskedelmi név az érintett jogosultak tulajdonát képezi. A Bluetooth a Bluetooth SIG Inc. védjegye. Bizonyos képességek és szolgáltatások használata adott szolgáltatótól függhet.